

NEJHÁDLOVÉ
HRY

EXCALIBUR

* číslo 8
* ročník 1991
* LEVEL 12
14,- Kčs

AMIGA * ST * PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK * A DALÉK



ENIGMA
FORCE
F-19
RAILROAD TYCOON
PARADROID
GODS
CADAVER

LEVEL 12

EXCALIBUR ★ 8

16 Ne
Ano

8

16

Ne
Ano

8

Thunder Cats	mapka	2
Gods	tip na hru roku	4
Mega-Lo-Mania		5
Flightsimulator II		5
Battle Command		5
F-15		6
Heroquest		6
Warlords		7
Battle Command	popis misi	8
Paradroid		9
Railroad Tycoon	návod	10
F-19	svládání	11
Leisure Suit Larry II	návod a mapkami	12
Strike Force Harrier	svládání	13
S		14
Žebříčky nejlepších her		15

Soko-Ban level 14	(hlavolam)	16
Rejstřík 1.ročníku Excaliburu		18
Powermonger	další návody	19
Dizzy II	návod a mapky	20
Enigma Force	pokyny a mapka	21
Cadaver level 2 a 3	návod a mapy	22
Pokemania	ZX Spectrum	24
	Atari 800 XE	25
	Sharp	26
Sharp a hry		25
Elvira supertip na nesmrtelnost		26
Belegost	návod	27
Indiana Jones II	návod	27
i-servis (inzertní služba čtenářů)		28
Cruise for a Corpse	kompletní řešení	31
Cruise for a Corpse	mapky	32

Vážení čtenáři,
fandové počítačových her!

Setkáváme se v letošním ročníku naposledy. Protože jste se probojovali až do level číslo 12, náleží Vám prémie. Tou je nižší cena čísla. K uspořeným čtyřem korunám si přidejte desetník a vyměňte si ten obnos za 18 dvacetníků a jeden padesátník. Drobne použijte při řešení hlavolamu na prostřední straně. Po vyluštění můžete koupit známky a napsat nám, jak Vám ročník líbil (co víc a co méně). Můžete nám také poslat inzerát do i-servisu a poslat tip na hru roku do naší pravidelné ankety, ve které čeká na jednoho z Vás joystick. Svými příspěvky nám ovšem uděláte radost největší. My se o ni pak podělíme s ostatními čtenáři, tak jako se dělíme o tip na Elvirovskou nesmrtelnost na straně 26.

Věříme, že nám zachováte svojí přízeň i v dalším ročníku. My se naoplatku budeme snažit obsah časopisu i jeho formu dále zlepšovat. Vice se u nás dozvěděte v level 1 už ročníku 1992. Těm šťastlivcům, kteří se v závěru roku stánu novými majiteli počítače, přejeme hodně zábavy a připomínáme naše heslo:

K novému počítači se nejvíce hodí starý Excalibur!

Redakce

Vánoční zlevnění
připravila i firma Z5WARE
Rozšíření paměti pro Amiga 500
512KB 1590,- Kčs a ZME 4590,- Kčs
volejte telefon (021) 855 10 18

Náš malý dárek
k Mikuláši
levnější
Excalibur!

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK CR 5204, MK 47 129

EXCALIBUR

VYDAVATEL

Popular Computer Publishing
Martin Ludvík

ŠÉFREDAKTOR

Lukáš Ladra - LLG

REDAKCE

Andrej Anaslasov -

ANDREW

Jakub Červinka ČERV

Jan Zatloukal

Tomáš Adamec TAD

Josel Ladra Joris

Joris

PCP Excalibur

P. O. Box 414

111 21 Praha 1

PŘEDPLATNÉ

SMS U Pergamenky 8
170 00 Praha 7

PNS

a soukromé distribuční firmy

★

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím
pošt Praha č. 703/91 - NP z dne 22.5.1991

GODS

into the wonderful



Firma Bitmap Brothers má v počítačovém světě velmi dobrý zvuk. Některé její produkty jsou ozdobou softwarových sbírek mnoha fanoušků počítačové zábavy. Můžeme jmenovat např. Xenon 2, který dodnes nebyl ve své kategorii překonán, nebo superhit minulého roku, akční adventure Cadaver. Nejnovější dílko má krátký název Gods.

Prastará legenda říká, že smrtelník, který objeví a projde ztracené Město Legend, stane před tváří Bohů a má právo stát se jedním z nich. Avšak pouze jednou za tisíc let se narodi takový muž, který by to dokázal. Ne nadarmo nese ve starých zkazkách toto mystické město jméno Město Strachu. Aby opovážlivec dosáhl úspěchu, musí se utkat se čtyřmi ukrutnými strážci Citadely. K nim vede cesta plná dábelských pastí a odporných nestvůr. Pro odvažná srdece však není žádná cesta dost obtížná, pokud na jejím konci čeká důvěryhodný sen lidstva - nesmrtelnost...

Hráč má za úkol provést hrdinu čtyřmi leveley, na konci každého je třeba porazit mimořádnou potvoru - strážce Citadely. Každý level je rozdělen na několik "světů", můžete je opustit až po nalezení speciálního klíče. Možná si teď říkáte - nic moc. Jenomže pozor, hra se nezvrhla v fadou arkádu, nýbrž přináší nečekaně myšlenkové a kombinační bohatství. V každém světě narazíte na celou kupu logických problémů, hádanek a chytáků. K dalšímu postupu není nutné je všechny vyřešit, ale jejich úspěšným zdoláním získáte mnohé výhody. Každý svět je takto možné projít několika různými způsoby. Město je přímo poseto spoustou



tu vše, tu mnohé užitečných předmětů, které můžete sbírat a používat. Další předměty získáte tehdy, narazíte-li na obchodníka. Pro hrdiny má plno zboží, na něž bude i ten nejostřílenější player nadšeně valit udivené oči.

Pro mne bylo největším překvapením, jak hra důkladně a poctivě "pracuje". Každá potvora z té ohromné spousty má přesně stanovené své "zásažné body" (podobně jako u her tzv. v hlavní roli), jejichž hodnoty se pohybují od 10 bodů pro ty nejslabší a nejslabší až k 250 bodům, které dělají čtyř superstrážců Citadely na první pohled neporazitelné

protivníky. Podobně je tomu i u zbraní - každá z nich má své hodnocení nebezpečnosti (od 1 do 25 bodů za zásah). Kromě toho brzy zjistíte, že některé zbraně mají své specifické vlastnosti, kterými dokážete jak potešit, tak zarmoubit. A ještě jedna příjemná věc, kterou ocení všichni, kdo nemají mnoho času či nejsou s joystickem právě jedna ruka. Do hry je zabudován systém klíčových hesel - "passwordů", který po neuspěchu umožníte nevratit se stále až k úplnému začátku.

Myšlenkový základ hry je tedy vyborný, avšak bez patřičného zpracování by asi



Novinka s málo nápadným názvem Gods se objevila zničeho nic, bez veliké reklamy a s minimálním zájmem autorů tzv. "preview" rubrik herních magazinů. Ale už první recenze způsobily, že kolem GODS se zvedla velká vlna zájmu a během dvou měsíců se tato hra dostala do čela všech nových arkádových žebříčků.

nakonec zůstal nepovšimnut. Nestalo se tak. Od prvního okamžiku je vám jasné, že Bitmap Brothers se svoji hrou skutečně zamítil přímo mezi počítačová božstva. Divácky patří Gods k tomu nejlepšímu, co jsem kdy na domácích počítačích viděl.

Hra je zpracována v grafice toho typu, kde je i přes velké množství detailů zachována nezvyklá přehlednost a obrazovka si vždy jako celek uchovává svůj přesný vytvarovaný výraz. Dalším příjemným překvapením jsou zvukové efekty - každý pohyb hrdiny, nepřitele, či třeba předmětu, je doprovázen zvukem, který svou kvalitou plně odpovídá úrovni grafického zpracování (to vás však také nepotěší, jestliže si poslechnete nejprve úvodní skladbu).

Závěrem je třeba konstatovat, že pokud by všecky softwarové firmy měly v záloze alespoň polovinu nápaditosti a odpovědnosti autorů Gods, stalo by to otevření vice než jen jednoho šampusu. Už proto bych vám radil, abyste neváhali vzkročit do bran Města Legend a vepsat do jeho leititých zádi, zbrocených počítačovou krví, další příběh.

TAD

GODS	
Image Works / Bitmap Brothers '91 Arkáda	
Excalibur 8	92%
grafiku	1 1
hudba	2 1
napad	2 1
zábava	

MEGA-LO-MANIA



Zádný znalec počítačové zabavy asi nezůstane lhostejný, když se doslechně o strategické hře, spojující rysy Populous a Powermonger. Přesně takovou hrou je Mega-lo-mania od Sensible Software.

Mega-lo-mania sice není tak složitou hrou jako Powermonger, nabízí však spoustu věci, které mi v Powermonger vyloženě chyběly, a přitom má podstatně jednodušší ovládání, také grafika je přehlednější.

Vaším úkolem je dobýt 30 ostrovů. Hra je dále rozdělena na 10 epoch, každá epocha je tedy zastoupena třemi ostrovů. Mega-lo-mania je hrou mineralů, technologie a lidí.

Cím totiž více kvalitnějších mineralů vytěžíte, tím více kvalitnějších zbraní můžete vyrábět. Ty pak budou vašimi lidmi použity v bojích. Bandu primitivů s klacky lebce vyřídí frajer pořádným kanonem, ale ani celá armáda takových borců pravděpodobně neuspěje proti atomové bombě. Občas můžete na druhé straně stává, že než si intelligenti stačí vynalezení různé bojové serepetičky, přepadne je pár stovek barbarů a utluče je čepicemi. (Vlastně kameny a klacky).

Každý ostrov je rozdělen na několik sektorů. Sektor může být ovládán pouze jedním vojevůdcem. V jednom takovém sektoru stojí i vaš hrad a jak vám narůstá technologický level, objeví se důl, laboratoř, továrna... Každá z těchto budov se samozřejmě dále vyvíjí a modifikuje tak, jak se zvyšuje úroveň vaší populace. Vaše jediné omezení přitom představují doly, které (jak, bohužel, víme i z nepočítačového, skutečného světa) nejsou bezedne. Takže nenajdete v každém dole ty správné suroviny. Proto je důležité ovládat co nejvíce takových sektorů, odkud bude do vašich

dílen proudit dostatek kvalitních materiálů. Dále je velice důležité správně rozdělit práci mezi své podřízené lidi - část z nich musí vynáležet, druhá část dobovat a někdo se také musí starat o obranu území, popřípadě včetně dalších výboje a získávat nové sektory. Proti vám mohou stát až čtyři vojevůdci (s některými můžete případně navázat alianci).

SCARLET, krásná mladá lada, vede Červené.

CAESAR, nebezpečný, zrádný, velitel Zelených.

OBERON, nevypočitatelný lhář, agresivní, vede Žluté.

MADCAP, nevýbojný, ale zdatný strateg, je králem Modrych.

Pokud jste si oblibili populousovský svět strategie, Mega-lo-mania vás musí nadchnout tak, jako nadchla mě. A pokud fandíte dalšímu rozrůstání populousovské rodiny, máte se na co těšit. Mám na mysli dvě horké novinky - Ultimate Utopia od Gremlinů a samozřejmě především Populous 2 od Bullfrog. Počítačoví strategové jsou již jistě celí netrpěliví. Ale to já taky.

TAD

MEGA-LO-MANIA
Sensible Software '91
Strategie

Excalibur 8 90%

grafika 1 | 4 hudba

nápad 1 | 1 zábava

Flightsimulator II

Sublogic '88
Simulator

Kdo už má po krk všech letadel, kde se to hemží vzdušnými souboji a otřásá dopadem bomb, ten si může dát "po-hov" v jednom mirovém simulátoru. Na šestnáctibitové verzi máme možnost probáhat jednomotorovou Cessnu 182 nebo Gates Learjet 25 se dvěma proudovými motory. Osmibitová verze má nejen jiná letadla (Piper 181 a Cherokee Archer), ale i strašnou grafiku.

Na reklamním letáku je napsáno: S naším programem můžete doopravdy létat! A skutečně, v kabíně letadla najdeme úplně všechno - měření rychlosti, umělý horizont i kompas, vysílačku, ukazatel výšky a otáček a spousty dalších ručiček a ciferníků. Co si více ptát? llg

Excalibur 8 65%

Battle Command

Battle Command
Realtime Software '90
Simulator

Firmy Realtime Software to trvalo téměř dva roky, než přišla s volným pokračováním hry Carrier Command (Ex-6). Tentokrát se děl neodehrává na moři, ale na nejmenovaném kontinentu. Ještě přímo vržení do krutých bojů mezi Severními a Jižními. Valečně štěsti můžete pomalu, ale jistě kloni na stranu Sevetanů. Napomohlo tomu zejména vynalezení supertanku, který dostal název Mauler.

Carrier si u hráčů získal oblibu zejména v ohromném výběru zbraní a v propracované strategii. Kdo očekává pokračování alespoň tak dobré, jako byl Carrier, bude zklamán. Na Mauler jde "návěsít" (z šestnácti možných) pouze čtyři druhy zbraní. Strategie můžete smrskla v pouhé plnění bojových úkolů. Přesto má hra jisté klady, jinak by měla asi nedostala do našeho žebříčku nejlepších her (Ex-4). llg

Excalibur 8 72%

Strike Eagle II

Není to tak dávno co počítačoví piloti probháněli po monitorech neviditelného dravce F-19 a firma Microprose už je tu s novým leteckým dílkem. Přepracování simulátoru známého bojového letounu F-15 bylo připravováno dlouho a výsledkem je program, který se sice složitosti nemůže rovnat nejznámějším simulátorům, avšak je dostatečně kvalitní, abychom jej mohli fadit mezi ty nejlepší.

V systému, ve kterém byla hra zpracována, neomýlně poznáváte styl F-19 Stealth Fighter. F-15 je sice proti F-19 znatelně jednodušší, na druhé straně je přehlednější a především rychlejší. Program jako by se držel filosofie střílečkého Interceptoru: Méně funkcí a přístrojů nahradit větším počtem z akce a za hry.

F-15 nabízí čtyři způsoby ovládání včetně analogového joysticku. Můžete volit ze čtyř úrovní obtížnosti a ze šesti oblastí boje (Libye, Perský záliv, Vietnam, Střední východ, Sibiř (?)) a Střední Evropa).

V každé z těchto oblastí na vás čeká celá řada atraktivních mísí, během nichž něčíte nejrůznější pozemní i vzdušné cíle. Z programu F-19 byl přebrán výborný elektronický přistupňový systém přesné navigace pomocí "waypointů".

(primární cíl, sekundární cíl a letisté), převzat byl i způsob monitorování cílů a zobrazení radaru/mapy. K přesné navigaci slouží směrová šípka na stupni kompasu v horní části HUDu. Po dokončení akce máte vždy možnost rekapitulace celé mise (jako u F-19).

Stroj je vyzbrojen kanónem, dvěma typy raket vzduch-vzduch a raketami vzduch-země typu Maverick. A jelikož pro vás autoři připravili celc svazy nepřátelských letadel a množství základen, dřívek raketový oheň všeho druhu, opravdu se nebudec mít. V takovém pekle mohou přežít jen nejlepší. Ale budete jistí, že dokud sedíte ve svém Orlovi, máte proti svým protivníkům docela dobré šance.

TAD

F-15 Strike Eagle II

Microprose '91
Simulator

Excalibur 8 80%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	2	zábava

Concordia
Software

1991

Na jednom z pravidelných dýchánků jsme se s Červem pokusili rozebrat HEROQUEST. Po jedné noci hry lze naše dojmy takto shrnout:

HEROQUEST



depresi, zmařitněte, všecky herní úkony vykonáváte automaticky, zkrátka zblbnete. Podle všeho má na tom vlnu hrozná paleta barev ve které je hra zpracována (a kterou michal ztejně nějaký psychopat) a hudba, možná ne tak špatná, rozhodně však nesnesitelně monotónní. Je možné, že se to stalo schválně, s přihlédnutím ke chmurné atmosféře, která legendu hry obešlá. Jsem ale přesvědčen, že určitá dávka optimismu by rozhodně prodejnost hry nesnížila, ba právě naopak.

Podobných výhrad by bylo možné dát dohromady víc, nemá to ale smysl. Na druhou stranu přiznáváme, že přes všechny výše uvedené nedostatky jsme u HEROQUESTu vydrželi poměrně dost dlouho. Je to ztejně důkazem toho, že má-li hra dobrý nápad, který přináší určité osobitě kouzlo, pak se ani sebevětšímu množství logických a programátorův chyb nepodaří toto kouzlo zcela zničit (je to jasné vítězství počtu nad rozumem).

Rozhodně jsem dalek toho, abych vám HEROQUEST doporučoval. A připravovaný datadisk s dalšími mísami je třeba přivítat nejspíš jako zločin proti lidství.

TAD

Heroquest
Gremlin '91
Strategie

Excalibur 8 48%

grafika	3	4	hudba
nápad	2	2	zábava



A ještě jedna výhrada ke zpracování. Heroquest časem způsobi, že začnete propadat

Krásná byla země Illuria v dobách míru. V pokoji zde žili vedle sebe obyvatelé osmi říší a vztahy mezi Pány jednotlivých království byly přátelské – nakonec spojili své říše a vytvořili Ligu osmi Pánů.

V těch zlatých dobách dosáhla řemesla a umění v Illurii úrovně dnes nepředstavitelné a vědění učených bylo veliké. Nejmoudřejší z moudrych pak vyrobili několik talismanů dokonalé krásy a obrovské moci. V nich zvěčnili veškeré své umění a ukryli svou silu. Magické předměty se pak staly chloubou Pánů i celých národů říše.

Cas je však neuprosný. Mocni králové umírali a na trůny usedali jejich dědici. I oni udržovali styky mezi svými zeměmi, ale jednotlivé národy se navzájem pomalu začaly odcizovat a tím zanikalo i umění a vědění, získané v dobách Velké Ligy. Po několika staletích byla kultura a moudrost Staré Říše pouhou pověsti a jednotlivá illurská království již byla v izolaci. Mezi Pány již nepanovala shoda – místo ní nastoupila závist. Přitahovaly je Talismany – symboly moci, utajující nezměrnou silu, kterou Páni nechápali, avšak po které toužili. Nastal čas intrik a mnoha nešlechetných článků. Za dlouhou dobu všeobecného zmatku a úpadku pak byla postupně ztracena většina Talismanů a poprvé se mezi Pány projevila dlouho ukrývaná nenávist. Otevřené nepřátelství a hrozící boj byly již pouze otázkou času.

Takový je podklad hry Warlords od také neznámé australské firmy SSG (Strategic Studies Group). Přináší výborný nápad spojit klasickou strategickou válečnou hru s románem fantasy, což hře zaručuje zcela jedinečnou atmosféru (podobně jako War In Middle Earth), o které jsme psali minule.

Vaším úkolem je vtělit se do jednoho z Pánů a získat pro sebe celou Illurii a s ní co možná nejvíce ztracených Talismanů. Hlavní náplní hry je klasická strategie – budování armád, jejich spojování a přeskupování.

Armády tvoříte ve městech, která představují hlavní cíle vašeho úsilí (jejich rovných 80). K dispozici máte širokou škálu druhů vojsk (od různých typů pěchoty až po klasickou jízdu), ale i fantaskní jezdce na vlcích či na okřídlených koních, nebo také draky, čaroděje a různé nadpřirozené obludky). Jeden druh vojska přitom nemusí mít všude stejně charakteristiky – podle místa (města) svého sestavení může stejný typ jednotky disponovat různou silou, rychlostí či pořizovací cenou. Peníze jsou totiž hybnou silou každé klasické strategické hry. A rozdíly? Ty byly vždycky. (...ten plzeňský regiment!)

WARLORDS



Kronika rodu Baneovců:

*Válka osmi Pánů
(úryvek první):*

A toho rána na hranicích horách Argundoru vzplanul oheň války. Před nedávnem ještě neutrální jižní města (dobyta Lordem Baneem před necelým měsícem) byla nečekaně napadená světými oddity Pánu Koni. Lord okamžitě vzbuzoval všechny hranicní pevnosti a první nápor útočníků byl přes nečekanost útoku zastaven. Jižní průsmyky nyní brání těžká pěchota z Argondoru společně s Malikorskou jízdou. Velení nad obrannými svazy má kapitán Herumor. Podle zvědů se z jihu daleko blíží houfy barbarských skřetů a Kori. Zdá se že válka zachvátila cekou Illurii...

Během válčení však musíte myslet také na ztracené Talismany. K hledání můžete čas od času najmout nějakého toho hrdinu (kapitána) a vyslat jej zkoumat různé tajuplné kouty Illurie. Je zde mnoho chrámů a zřícenin, ve kterých mohou byt Talismany ukryty. Můžete si také zajít do některé starobylé knihovny a listovat v letitých záznamech, nebo navštívit mudrce, který velice dobře ví o všech Talismanech a má spousty dalších znalostí.

Kronika rodu Baneovců:

*Válka osmi Pánů
(úryvek druhý):*

...Dnes je veliký den. Dohýtim strategicky umístěného Menelothu přesel Lord Bane do ofenzivy. Všechny mosty z Východního Lauredu do Argundoru jsou nyní pod jeho kontrolou a mimořád Lord obsadil všechny blízké přistavy. Je to pro nás dvojnásob slavný

den, neboť dnes obdrzel Pán Bane druhý ze čtrnácti Talismanů. Po Ohnivém meči je to Koruna Loretu. Prinesl ji dnes ze zřícenin Mirk's Decay kapitán Targot, když podstoupil boj s démonem, který

ruinu obýval. Targotův oddil je silně prorazil a kapitán byl poslán do Unghoru, aby si v klidu léčil svá zranění...

Jako každá hra má i WARLORDS své klady i zápory. Mezi výhody bych zařadil způsob volby obtížnosti a možnost hry několika hráčů-Lordů proti počítacovému týmu Pánů. Dalším kladem je poměrně dobře zpracované ovládání hrdinů a armád (s volbou LOC pro samostatné pohyby jednotek), umožňující i začátečníkovi plně pochopit pravidla hry během první hodiny. Hra je provedena v neobvykle přehledné grafice a všecky akce jsou podloženy kvalitními zvukovými efekty. Za nejpodstatnější však považuji atmosféru hry a její přitažlivost – WARLORDS patří mezi ty nemnohé hry, od kterých odcházíte spát až při zpěvu prvních raných ptáčat.

Největší slabinou WARLORDS je prezentace. Po toliku hodinách námahy by si hráč zasloužil alespoň pořádný závěr. Toho se ale nedočkate. Další nevýhodu odhalíte již při začátku WARLORDS první vybízí ke hrani přes modem. Touto volbou se však může pochlubit pouze verze pro PC, ostatní mají smůlu.

WARLORDS určitě patří mezi nejlepší klasické strategické hry, se kterými se nyní můžete setkat. Máte-li tedy tu spravnou dobyvačnou náladu (a hodně moc času), neváhejte. Provedte volbu obtížnosti a LET THE WAR BEGIN!

Ať začne boj!

Kronika rodu Baneovců:

*Válka osmi Pánů
(úryvek třetí):*

...Není to tak dřívno, co byla dobyta nejjižnější městečka Huinedoru, čímž Lord Bane dokončil vyhlazení rodiny skřetů a Kori. Celý pravý břeh Velké řeky je nyní v Lordových rukou. Na levém břehu řeky se Bane po vyhubení Šedavých Irpashliků a Pánu Koni stal vladcem temér celeho Lauredu. Jen v lesích západního Lauredu se ještě dvou pevnostech ukryvají zbytky Selentianů. A dnešek je dnem Velkého vítězství. Když totiž první jezdce svazy Lorda Bana vpadly přes horské průsmyky do Suladoru, vládci zbylých království kapitulovali, aby zachránili alespoň holo životy. Válka je skončena a Lord Bane se stal Warlordem, pánum cele ohromné Illurie...

TAD

Battle Command

POPIS MISÍ

Starter Mission

Napadněte a zničte strategické zařízení. Zaměřte se zejména na sklady pohonného hmot ve slabě chráněném severním pohoří. Speciální výzbroj není nutna.

Hideout

V horách na jihu je oblast, kde nepřítel testuje nový druh zbraně. Pátracím zařízením najdete oblast zkoušek a zničte všechno vybavení.

Destruction

Od místa výsadku jedete postupně ke 3 bodům, označeným na mapě a zničte všechna vojenská zařízení. Ukol vám budou ztěžovat nepřátelské jednotky.

Missile Batory

Zjistěte postavení nepřátelských raketových jednotek a zničte je za každou cenu. Tak oslabíte jižní protileteckou ochranu a Severní mohou podniknout vzdušnou ofenzivu.

Satellite

Výzvědný satelit Severních s důležitými údaji dopadl na území Jižních. Neprítel intenzivně pátrá po objektu. Najděte satelit a dopravte ho zpět k vašim.

Hostages Rescue

Významný vědec Severních byl zajat. Přesuňte se z místa výsadku k zajateckému táboru Jižních, zlikvidujte obranu a osvobodte zajatce. Počítejte s odporem nepřítel.

Airfield Attack

Před ofenzívou Severních musí být zničeny některé vojenské objekty. Vyhledejte a pak zničte všechna letiště v cílovém území. Očekávejte silnou dělostřeleckou a vzdušnou obranu.

Bridge Assault

Během ofenzivy Severních musíte z místa výsadku dosáhnout strategicky důležitého mostu a zabránit jeho zničení neprítelom. Na mostě zaujměte obranné postavení.

Escort Duty

Zajistěte ochranu pro důležitý vojenský transport, který se pohybuje směrem východ - západ. V oblasti jsou hlašeny pohyby nepřátelských sil.

Railway Ambush

Společná akce s jižními povstaleckými jednotkami. Přesuňte se z místa výsadku k železniční trati. Dohledněte na to, aby vlak se zbraněmi převzali povstalci. Zničte skupinu Jižních na západě.

Diplomat Mission

Koná se schůzka nepřátelských a neutrálních diplomatů. Partyzáni označí v noci budovu jižních diplomatů praporkem. Zničte pouze tento objekt!

Kamikaze

Velitel povstaleckých jednotek byl obklíčen ozbrojenými jednotkami Jižních. Vyhledejte ho a proražte obklíčení. Jednotky povstalců vyvedte do bezpečí.

River Raid

Zničte důležitý dopravní a průmyslový uzel jižních vojsk. Připravte se na tvrdou obranu nepřítel.

Night Moves

Důstojník vašich severních jednotek se přehlubil do zajetí a čeka v labori povstalců na navrat. Akce musí proběhnout v noci a za co největší opatrnosti. Použijte návadecí přístroje.

U-Bomb

U-bomba, tajná zbraň Severních, padla do rukou nepřítel. S pomocí vašich přístrojů najdete bombu a dopravte ji do nejrychleji zpět. Bombu silně střeži.

Tomas Celizna + /llg/

V roce 1984 firma Hewson přišla s originálním námětem na hru: Hráč se očítá v roli nezkušeného robota začátečníka, který je nenápadně vysazen do oblasti s nepřátelskými roboty a jako vrtulec má za úkol zničit všechno, co se hýbe a potíchu zmizet. Toto vyhlazování však není nic jednoduchého. Není to žádná bezhlavá střílečka, všechno se musí provést promyšleně a precizně. Neprátelští roboti tvoří stabilní hierarchii - jsou rozděleni podle důležitosti do několika skupin. Nejnižší postavení jsou roboti posluhovaci, uklizeči, atd. Vyše si stojí lékaři a hledači a na stupni nejvyšším jsou roboti bitevní a velitelé palub. Neprátelského robota můžete zničit dvěma způsoby:

A) použít zbraně anebo

B) přepálit jeho mozkové obvody. Na zničení robotova mozku musíte aktivovat svoje "žihadlo" (stane se, podržíte-li střelu) a "napichnout" se jeho pomocí do obvodu své oběti. Musíte to samozřejmě provést na nejrychleji, napadený se bude přirozeně bránit svými zbraněmi. Pokud se vám zminěně napichnout povede, dojde k bitce, jejímž cílem je obsadit mozkové obvody nepřítel (říká se tomu Transferová hra). Vyhrajete-li, stáváte se majitelem těla vašeho protivníka. Používáte jeho způsob vidění i pohybu a také máte k dispozici jeho zbraně. Zdálo by se jednoduché, chytit si prvního silnějšího robota a vzít si jeho tělo, ale vy si to jako slabší robot nemůžete dovolit, jelikož vaše primitivní mozkové obvody by byly zničeny protivníkovou intelligencí. Musíte tedy postupovat krůček po krůčku, přes slabé až po ty nejsilnější. Je tu však ještě další potíž. Tělo ovládnutého robota vám "odumírá". Čím lepší tělo máte, tím rychleji je proces rozpadu. Ještě stále v akci, musíte neustále měnit roboty a to vás poutá ke hře. Jak jsem již uvedl, získat silnějšího robota znamená disponovat jeho zbraněmi. Máte-li tedy někoho doopravdy silného, můžete dělat pogromy na slabší roboty - spalování plamenometem ve velkém apod.

Tento nápad ■ tedy poměrně rychle uchytil a pracovníci firmy Hewson v krátké době vytvořili na uvedené téma hru Quazatron, která je mezi Sinclairisty národní známá. Úspěch Quazatronu dal později vzniknout i dalším variacím jako jsou Magnetron nebo Ranarama. Trochu lepší byl pak Paradroid na C-64, ale nebylo to ještě ono. Až na sklonku roku 91 se slavný programátor Andrew Braybrook pustil do předčítání Paradroida na Amigu. Výsledek je překvapivě dobrý - slušné zvuky, hezká grafika, ale hlavně perfektní zábava. Já osobně považuji Paradroida za jednu z nejlepších akčních her na Amigu vůbec. Pro ty, kteří snad ztratili k této hře manuály následuje stručný popis ovládání hry.

Commodore® AMIGA®

Commodore A1011 externí 3,5" floppy	4795
3,5" floppy externí 880KB	3989
Video-Backup-System na videorecorder • 160MB software	3999
Commodore A1084S col. stereo monitor	11490
Commodore A1930 color monitor Multi.	tel.
Commodore A1950 color monitor Multi.	19949
SCART monitor (TV) kabel	599
Commodore A520 TV modulátor	989
AOC 1024x768 Multisync color	19998
Commodore MPS 1230 9jehl. tiskárna	7498
Star LC20 9jehl. tiskárna	tel.
Star LC-24-200 24jehl. tiskárna	tel.
AT klávesnice s vestavěným trackballom	3689
joysticky	tel.
myš-joystick elektronický přepínač	998
bootselector elektronický	1179
světelné pero	995
LJ adapter, umožní připojit současně světelné pero + joystick	599
BTX-Modul pro Commodore software	2799

BTX-Modul pro Multiterm-Software	2799
Virus-Falle hardwarová antivir. ochrana	589
Vesuv EPROM programátor	3645
Soundsampler stereo Profimodel	3998
DIGI-FUN špičkový čs. soundsampler	2498
MIDI-Interface	1998
MIDI-FUN profi interface čs. výroby	1898
Kickstart destička i pro Kickstart 2.0	988
Kickstart-ROM 1.3	1189
další obvody pro Commodore AMIGA	tel.
Commodore diskety 3,5" DSDD	tel.
NO-NAME diskety 3,5" DSDD	tel.
další výrobky Commodore	tel.

Commodore AMIGA 500

Commodore AMIGA 500 1.3. myš, zdroj	15998
Commodore A501 1512 KB RAM + hodiny	2098
A512 512KB RAM + hodiny	1798
512-4 512KB rozšiřitelných na 2MB	2998
rozšíření na 2MB pro 512-4	5998
A2MB/500 2MB + hodiny	7649
A2MB/500 bez RAM a hodin	4998
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocesor	1997

AMIGA 500

SVĚTOVÁ HERNÍ JEDNIČKA

- několikanásobný počítač roku
- obrovský výběr skvělých počítačových her
 - jednoduchá obsluha
 - snadné připojení k obyčejné televizi
 - využití pro celou rodinu
 - nízká cena při obrovském výkonu

pouze

15998,-

**NÁSTUPCE
SLAVNÉHO
SINCLAIR
ZX-SPECTRUM**

DOPORUČUJEME...

... **MEJLEVĚJŠÍ SESTAVA:** pokud máte barevnou televizi, pak vystačíte s AMIGOU 500 a modulátorem A520. A jestli má Vaše televize RGB vstup (bývá vyveden v tzv. SCART konektoru), pak modulátor nepotřebujete. Stačí propojit AMIGU 500 s tímto vstupem pomocí SCART kabelu ■ kvalita obrazu se téměř neliší od zobrazení monitoru A1084S.

... **KLASICKÁ SESTAVA:** AMIGA 500, barevný stereo monitor 1084S a SCART kabel. Nejdůmyslnější hry fungují jen v případě, když doplníte AMIGU 500 přidavnou paměti ■ kapacitě alespoň 512 KB. Pokud se rozhodnete pro větší paměť, budou na Vaši AMIGU 500 fungovat i profesionální grafické programy.

Speedy 68000/14,32 MHz	3949
vortex AT once-Plus 80286 PC/AT emulátor	
16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16.2	
multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocessor	4339
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digisound 500 grafik tablet	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 500 plus

Commodore AMIGA 500 plus 2.04, myš, zdroj	
	tel.
Commodore A501plus 1MB RAM	tel.
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí harddisk	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
vortex AT once-Plus 80286 PC/AT emulátor	
16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16.2	
multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocessor	4339
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání	tel.
Digisound 500 grafik tablet	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 1000

A8MB/1000 8/2MB osazeno	9169
-------------------------	------

A8MB/1000 bez RAM	7149
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

Commodore AMIGA 2000

Commodore AMIGA 2000	tel.
A8MB/2000 8/2MB osazeno	8998
A8MB/2000 8MB osazeno	23998
A8MB/2000 bez RAM	5998
A8MB/4 8MB 4Mbit technologie	25224
A8MB/4 8MB 4Mbit technologie	19998
A8MB/4 4MB 4Mbit technologie	15689
A8MB/4 2MB 4Mbit technologie	10998
A8MB/4 0MB 4Mbit technologie	6998
Filecards 33MB 28ms Seagate harddisk	14998
Filecards 52MB 17ms Quantum 64KB Cache	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocessor	1997
Speedy 68000/14,32 MHz	3949
Turbo-XT PC/XT board 2x rychlejší	2998
Commodore A2620 turbo-karta 68030	tel.
Flickerfixer Overscan 735x595 pixelů	9689
vortex AT once-386SX 80386SX emulátor	
16MHz, 512KB RAM, leden92	17899
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digisound 500 grafik tablet	14149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

DOPORUČUJEME...

... **HARDDISK** (pevný disk) má mnohem větší kapacitu a rychlosť nahrávání, než disketa. Pokud chcete šetřit časem, harddisk je to první, co Vám pomůže. Harddisk pracuje více než desetkrát rychleji, než disketa. U výměnných harddisků můžete jako u floppy vyměnit cartridge (obdoba diskety) a tím zvyšovat kapacitu paměti. Většina harddisků to však neumožňuje. Nejlevnější v naší nabídce je originální Commodore A590 harddisk, který má uvnitř připraveny objímky pro rozšíření paměti FAST-RAM o 2 MB. Nejpoužívanějšími harddisky se stávají výrobky firmy Quantum, které vynikají vysokou rychlosťí, spolehlivostí a nízkou hlučností.

NEUVĚŘITELNÉ SKUTEČNOSTI! AMIGA 500 plus PROFESSIONÁLNÍ POČÍTAČ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ

- má všechny výhody AMIGY 500 a navíc:
 - dvakrát větší paměť
 - skvělý systém verze 2.04
- nové obvody vysoké integrace
- snadno nastavitelný monitor
- rozlišení více než 1000000 bodů

KRÁL
DOMÁCÍCH
POČÍTAČŮ

NOVINKA

PARADROID

Již v úvodní obrazovce hry je pod tlačítkem F1 schováno důležité menu, ve kterém si můžete vypnout transferovou hru. Připomenu jen, že cílem hry je vybit všechny bytosti na palubách a pak opustit loď (tj. podržet střelu na jakémkoliv políčku označeném čtyřmi šípkami). Svého droida ovládáte joystickem. Tlačítkem fire vystřelite vždy ve směru vašeho (posledního) pohybu. Podržte-li střelu, objeví se logovací paprsek - žihadlo, jímž aktivujete palubní počítače a teleporty. Dále se pomocí paprsku můžete dostat do obvodů nepřátelských robotů. Nejdůležitějším informačním zdrojem na palubách jsou DEC-terminály. Všechny mají stejně základní menu, které má tyto základní funkce: LOG OFF - výstup ze systému, SHIP DATA - celkové údaje o lodi (přehled vyčistěných palub atd.), DECK DATA - informace o té palubě, na které se nacházíte (název, jednoduchá mapa, počet přítomných droidů a "radarů", o těch později) a ALERT STATUS - stupeň poplachu, který odpovídá tornu, jak rychle zabijete roboty a jak moc demolujete lodní zařízení. Při vyšším stupni svítí výstražná světla na palubách žlutě nebo červeně a nepřátelé jsou agresivnější. Další funkce se nazývá DROID LIBRARY. Je to důležitý přehled všech typů nepřátelských robotů na lodi. Pozor ovšem, vždy máte přístup pouze k informacím o robotech, kteří jsou na žebříku důležitosti pod droidem, jehož tělo vlastníte! Znáte to jistě z nedávno doby. Okresní tajemník KSC mohl mít informace někdy z OV, ale ne o lidech z UV KSC. Jasné, ne?

Takhle žebříček důležitosti vypadá:

1) 999 Command Cyborg - velitel celé lodi. Velmi nebezpečný, bezmála nezničitelný superdroid. Získáte-li jeho tělo, brzy vám odumře, jelikož jeho mozek nesnese nadřazenou vůli. S jeho silnou zbraní můžete provádět velké pogromy na slabší roboty.

2) ??? Raiders - podle mne nejnebezpečnější bytost, nepatří k posádce, jsou to potulní humanoidi, kteří vykrádají mrtvce koráby. Objevují se až na čtvrté lodi a leprve poté, co ji vycistíte od robotů. Začnou se objevovat na různých palubách, jsou nevypočitatelní, nemůžete si je napichnout paprskem a mimo to mají velmi silně 3-way lasery.

3) 852 Security Droid - má tvar černé polokoule. Velmi nebezpečný. Disponuje zbraní zvanou Disruptor, která dokáže zničit vše, co je v dohledu. Žádný robot, kromě 999 a 821, nepřežije třetí výstřel,



Tak tohle je taky Andrew - příjmením Braybrooke. Autorský můj podílek na hrách: GRIBBLY'S DAY OUT / URIDIUM / QUAZATRON / RANARAMA / RAINBOW ISLAND / hlavně PARADROID

některé explodují již po prvním. Je dobré používat tělo tohoto droida, můžete dělat pogromy na nižší roboty, anž byste museli mít, jen jdete a střílejte...

4) 821 Security Droid - je pohyblivý a má dobrou zbraň, jen um jediný může ohrozit Cyborga č. 1.

5) 783 Battle Droid - sice s plamenometem ale příliš těžkopádný - neškodný.

6) 742 Battle Droid - mohutný bojový robot s trojitým laserem, díky své mohutnosti je poměrně neohrabany.

7) 734 Battle Droid - můj přezvánky Bomby. Také neškodný, stačí jen vyhýbat se minám, které klade. Je těžko zničitelný, jelikož má silné štíty.

8) 729 Battle Tank - není nebezpečný, ale neda se "napichnout" žihadlem, je nutné ho zlikvidovat fyzicky. Vznikají tak komplikované přestřely, jelikož se pohybuje v tlupách.

9) 783 Sentinel Droid - je stejný jako 783, má však slabší zbraň.

10) 614 Sentinel Droid - zvaný Kulometník je velmi zákeřný a pohyblivý. Je vychýtralý, často číhá za dveřmi. Velmi neptíjemný je jeho rychlopalný kulomet.

11) 476 Maintenance Robot - poměrně svížný, má silné střely, ale slabé štíty, není příliš zákeřný.

12) 302 Messenger Robot - neškodný, nestřílí, je dobré využívat jeho rychlosti.

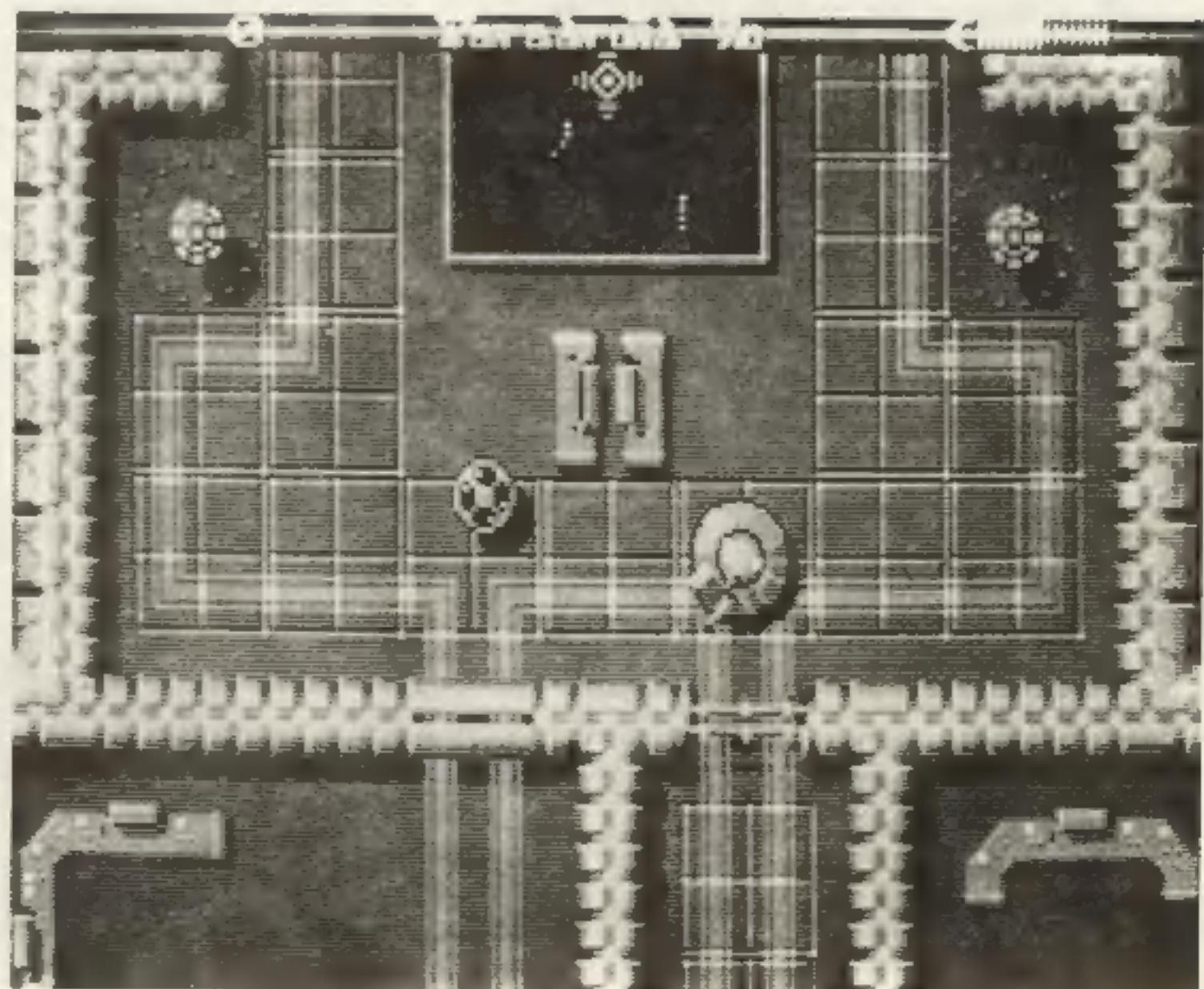
13) 296 Servant Robot - neškodný služebný mechanismus.

14) 123 Cleaner Robot - neškodný zametač a uklizec.

15) 101 Influence Device - to jste vy, velice nebezpeční humanoidi.

Tot vše, nač psát o taktice, na ni každý přijde sám, Jinak to není hra, ne?

ANDREW



■■■ Hůl Railroad Tycoon znovu vjiždí na stránky Excaliburu. Chceme vysvětlit nejdůležitější funkce hry a úplným začátečníkům umožnit rychlejší vstup do světa byznysu bez zbytečného tlapání ■ ztrácení času.

Popišeme základní menu ve hře a dáme vám několik rad k řešení nejčastějších problémových situací. Bohužel, není technicky možné věnovat se popisu strategie i mnoha jemných manažerských finančních. Uvedomte si, prosím, že originální manuál má rozsáhy i hmotnost cihly!

Možná, že se zarazíte už při volbě stupňů obtížnosti. Tim myslím tyto volby:

- Volba typu ekonomiky (BASIC / COMPLEX). Při Basic Economy mohou vaše vlaky převážet cokoliv a vy si můžete být jisti, že vám všude za všecko zaplatí (třeba na poušti za písek či v přístavu za slanou vodu). Teprve po volbě Complex dostáváte skutečně strategickou hru.

- Volba sražek vlaků. Pokud mohu radit, nikdy ■ nezapinejte. Je to peklo, PEKLO!

- Volba "Přátelské utkání/ Podlezavání hrdel" charakterizuje vztahy mezi jednotlivými železničními společnostmi a zvolte-li druhou možnost, pak se těste, protože pak vašim protivníkům nebude žádná špatnost dost špatná.

Popis jednotlivých funkcí/ menu následuje popořadě tak, jak je asi budete potřebovat:

Hru musíte začít tím, že něco postavíte. ■ tomu slouží ■ BUILD.

STAVBA TRATI

Použijte kurzorových kláves v kombinaci se Shiftem. Šikmé směry zadávejte z číselcového bloku. Každý kus trati něco stojí, platíte samozřejmě materiál a někdy (stavba přes pole, domy, továrny atd.) i pozemky. Nejlevnější je vést trať lesem či přes hory, pak se ale budete muset vypořádat s terénními převýšeninami. Ta někdy bývají taková, že nezbýde, než volit stavbu tunelu - a to už není právě levná záležitost. Pokud vám cestu zkříží řeka,

RAILROAD TYCOON

je nutné postavit most. Problém můžete mít s rozvětvením trati. Platí zásada, že nelze větvit trať v jejím ohybu, vytváří kříže či "vídličky". Je vhodné vyzkoušet ■ možnosti větvění dříve, než vás neznalost přivede do maléru (totež platí i u mostů). Pokud jezdí po jedné trati více vlaků, je vhodné ji ■ nejsfrekventovanějších místech zdvojit.

STAVBA ŽEL. STANICE

Na začátku si vyberte dve velká města co nejbliže u sebe. Spojte je trati ■ u jednoho z nich postavte stanici. Výber typu stanice je myslím zcela jasny - je třeba, aby okruh dosahu stanice zahrnoval jak nejvíce domů, farem, tovaren atd. Mate-li první dvě stanice, můžete začít podnikat.

SKLADBA VLAKU

Zvolte typ vlaku, který ■ vyhovuje (na začátku nemáte moc na výběr). U každého stroje je k dispozici popis jeho schopnosti, tj. počet vagónů, které může táhnout a jeho max. rychlosť dle počtu tažených vagónů ■ případněho převýšení tratě. Pak volte ■ připojení vagónů - toto je možné daleko libovolně měnit,

takže pro začátek připojte jeden postovní a jeden osobní vůz. Od tohoto okamžiku je ■ spojení mezi vašimi stanicemi.

STAVBA VYROBEN

Ze začátku pro vás nepřipadá v úvahu, proto jen stručně. Je-li v dosahu stanice nějaká továrna, najedle si na ni myslí a dozvěte se, jaké suroviny potřebuje (Demands) a co po jejich obdržení vyprodukuje (Supplies). Takhle se dělá velké obchody. Pokud máte po ruce pouze zdroj surovin, můžete si sami vybudovat obyště. Ma to však dva háčky - je to velmi drahot a pak také zjistíte, že stavbaři bývají velice vybírávci.

VYBAVENÍ STANICE

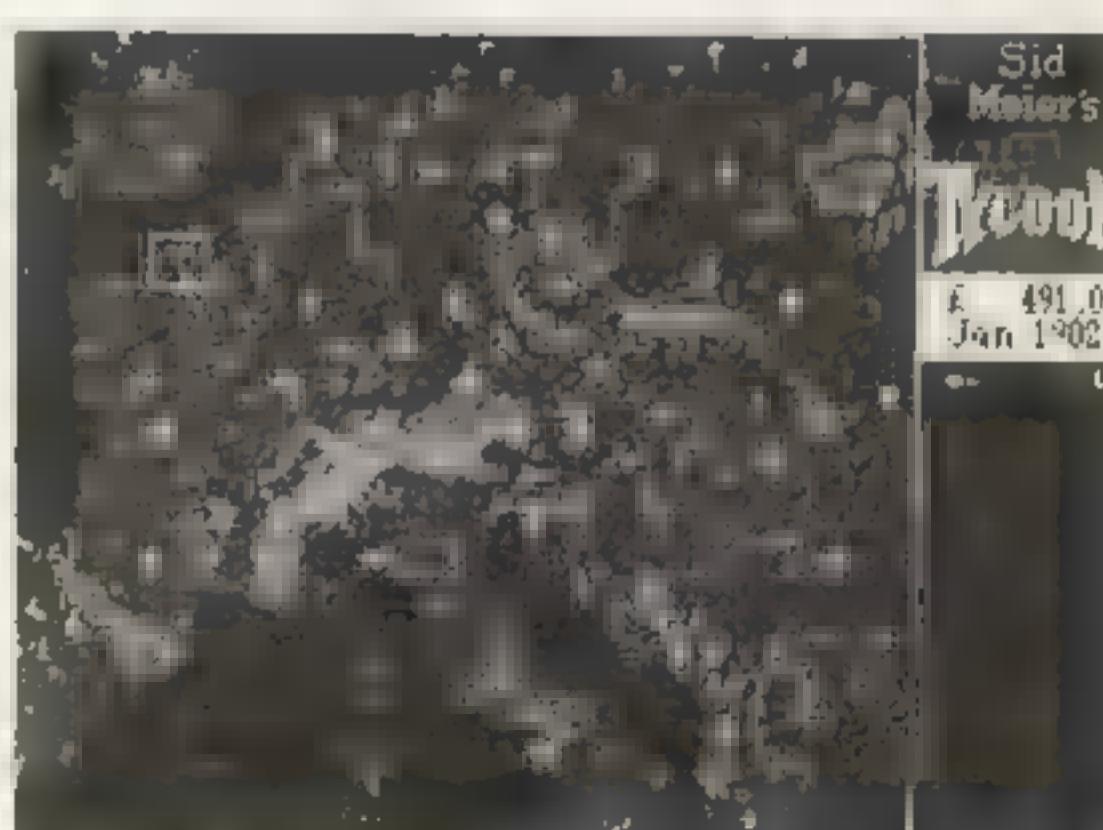
Na území vašich železničních ■ ic jste neomezenými pány. Za účelem zvýšení cestovního ruchu můžete stavět hotely, restaurace, zcela osobitým způsobem výdělku je stavba skladů všeho druhu (v takovém případě je důležité, aby vaše skladby byly dostatečně plné, jinak budou prodávat). Vaše možnosti v tomto směru jsou opravdu veliké.

Je nejvyšší čas, abychom

se trochu podívali na hospodaření s financemi. Váš počáteční milion se brzy začne nečekaně vytrácet ■ záleží jen na vás, jak budou vaše železniční služby schopné vyrábět a později převyšovat náklady na provoz. ■ případně ztráty. Každý "rok" počítá udělá finanční uzávěrku, kdy jste seznámeni ■ příjmy a výdaje všech druhů ■ konečným výsledkem - profitem. Není mnoho na detailní popis těchto číselníků zahrnutých obrazovek, avšak najdete-li tu odvahu a budete je chvíli studovat, jistě všechno pochopíte. Dále je vyhodnocen stav všech ostatních společností a ■ pozice vůči nim. Nejdůležitější je zde celkový obrat, hodnota vybudovaných tratí a hodnota akcii. K průběžnému informování o všech těchto údajích slouží menu REPORTS.

Tou nejdůležitější volbou ve finančích je CALL BROKER v menu ACTION. Zde si můžete půjčovat peníze (je třeba je časem splatit) a kupovat/prodávat akcie své, či jiných společností. Rozvážným hospodařením s akcemi můžete docílit slušného zisku.

Nyní přichází to nejdůležitější - ovládání vlaků. V pravém dolním rohu obrazovky se nachází panel, na kterém jsou schematicky znázorněny všechny vaše vlaky. Ukažte na některý z nich a objeví se menu ovládání vlaku. V dolní části je seznam zapsaných zastávek, ty mohou být nejvýše čtyři). Pokud ukažete ■ jméno zastávky, objeví se schematický náčrt trati vlaku. Zde je také možné získávat informace o jednotlivých zastávkách. Ve sloupci "Supplies" najdete co čeká na zastávce ■ odvoz. Ve sloupci "Demands" si pak zjistíte, co ve stanici potřebují (a za ■ tedy zaplatí). U každého druhu zboží zase nechybi údaj, o kolik vozů ■ jedna. Pokud chcete provést změny ■ sestavení vagónů (je možno pouze v zapsaných stanicích), ukažte u jména této stanice ■ řádku vagónků. Jednotlivé vozy jdou pak jednoduše připojovat, či odpojovat. Zvláštní



F-19 Stealth Fighter

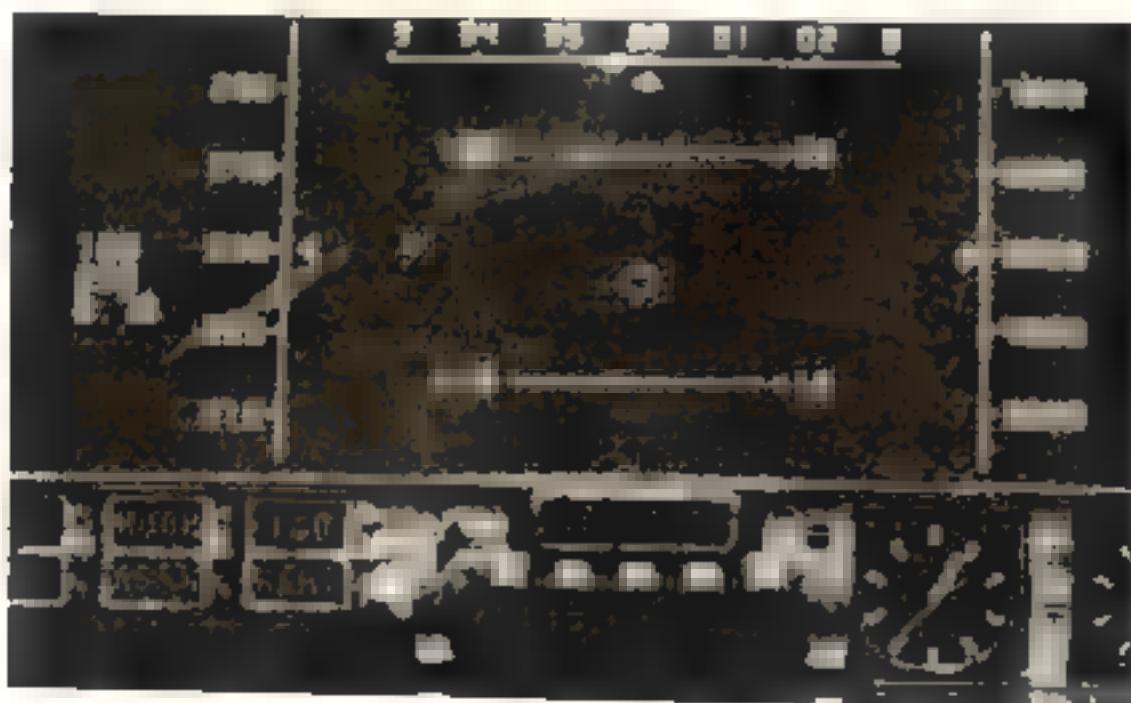
zatoulkal
Jan Žaléťák

pozornost věnujte řádce označené PRIORITY. Občas ■ stane, že máte možnost převzít speciální zakázku (převoz něčeho někam). Vyhodou je vysoká cílová prémie, která se však postupem času neúprosně snižuje. Proto je třeba vyhledat nejbližší vlak a zakázku mu určit coby prioritní. To znamená, že vlak poruší svůj jízdní grafikon, vyřidi nejprve prioritní zakázku (je třeba navolit nejdříve místo vyzvednutí zakázky a pak cílovou stanici) a vrátí se nazpět ke všední práci.

V horní části obrazovky je umístěno schematické zobrazení zvoleného vlaku. Jsou tu přesné informace ■ aktuálním nákladu a okamžité rychlosti soupravy. Na horní liště ■ zíte ■ důležitá menu. Jedno z nich slouží k určení způsobu jízdy vlaku. Je dobré si to počátkem vyzkoušet dřív, než začnete hrát "na ostro". Dále je zde možné soupravu modernizovat - nové, výkonnější stroje vám umožní další rozmach společnosti.

Ještě rada. Pozorně sledujte tisk, v něm se objevují důležité zprávy. Přehlédnutím byste se sami připravili o cenné zlatáčky. I z této drobnosti je vídět, že hra učí všem správným vlastnostem úspěšného podnikatele. A protože je mimořádně přitažlivá, je to učení příjemné. Uvědite, žáci, jak vám to příjde vhod při vstupu do praktického života. TAD

COONEC



Letecký simulátor F-19 Stealth Fighter je zatím ■ nejlepším, ■ se všebec kdy ■ osmibitové počítače vytvořilo. To, že hra má vysoké nároky na paměť i ovládání, je způsobeno přenosem z počítače řady IBM PC. Přestože byla hra zkrácena jak to jen bylo možné, stejně má asi 200 KB, proto je také rozdělena na pět nahrávacích bloků, které se nahrávají za sebou.

1. část: Po nahrání počítač vypíše ■ obrazovku "STOP THE TAPE" (zastav magnetofon). Po několika vteřinách se dočkáte pokračování. Počítač začne vypisovat údaje o letadle, špičkové "ef devatenactce". Po dvou obrazovkách důležitých údajů se konečně (pokud to ještě nevítáte) dozvítate ■ firmy, která má tento simulátor pro osmibity ■ svědomi. Je ■ firma MICROPROSE. Po chvíli, která trvá tak dlouho, že normalní člověk skoro usne, ■ obrazovku konečně příletí vaše letadlo i s nápisem "F-19". Stiskněte-li nějaké tlačítko, bude program pokračovat. V opačném případě máte asi na dvě minuty volno. Program bude pak dále vyžadovat START THE TAPE.

2. část: Počítač teď chce vložit název letadla vykresleného ■ horní polovině obrazovky. V dolní půli je seznam jmen, ze kterého si můžete vybrat to správné. Ovládání je Q,A,O,P a ENTER. Pokud

letadlo nezadáte správně (uděláte ERROR), budete trénovat lety v Libii pod jménem ERA-SE ME. To se dá samozřejmě oblatfnout. Až bude počítač požadovat zapnutí magnetofonu, tak stiskněte SPACE a po něm CONTINUE (klávesa C) a ENTER. Budete moci znova hádat jméno. Postup lze opakovat i vícekrát (jedná se už přece třetí musíte). Úspěch je korunován nápisem "correct identification" v dolní části obrazovky.

3. část: Tady můžete zadat své jméno, zvolit si dráhu a charakter letu. Po této volbě (ovládání stejně) můžete navolit zbraně, ■ kterými chcete bojovat. Pozor! Každá zbraň ■ jiné účinky a dosah.

4. část: Objeví ■ runway a kontrolor vám popřeje šťastnou cestu. Ted je to jen a jen na vás. Nahodte motory, dejte plný plyn a nezapomeňte odbudit. Po nebi ■ špatně jete, tak po vzletu nezapomeňte zasunout kolečka. Na hlavní cíl PRIME TARGET, vás navádí malý černý obdélníček nad kompasem. Při návratu k letišti jej přehodíte na navigaci na letiště, pokud to neuděláte, bude vás stále navádět na možná již zničený cíl. Taktka všechny cíle můžete zničit svými čtyřmi kanóny ráže 20 mm. A pozor ■ střelivo. Jednou dávkou totiž vystřelite 25 granátů (zajímavé). Také je zbytečné střílet kanónem na vzdálenost větší než 2 km. Cíli nic neuděláte ■ zbytečně si vyplácáte kapsle. Zamčíte kroužkem, který se objeví po vysunutí kanonů.

5. část: Zhodnocení vaší mise. Dozvítate ■ jak jste byli úspěšni, zda jste získali vyznamenání a co si o vás říkají kamarádi u baru. Ty drby si zkuste přeložit. Někdy se snad zasmějete. Po všech údajích počítač požaduje nahrání třetí části a všechno začíná znova s ■ body a později i s výši

vojenskou hodnosti. Pokud si chcete uložit stav hry, tak je nahrání třetí části nezbytné. Potom můžete počítač s ledovým klidem anglického lorda vypnout nebo F-19 vymazat.

OVLÁDÁNÍ

CS	- pauza
SS	- katapultáž
X	- přehazování módu obdélníčku (runway/cíl)
V	- pohledy z letadla
N	- zapnutí/vypnutí navigačního přístroje
M	- identifikace letadla v dostřelu raket
Z	- změna radaru
SPACE	- změna zaměřeného cíle
D	- "návnada" pro nepřátele, raket vzduch-vzduch
W	- stav zbraní
E	- nastartuje/vypne motor
R	- ECM (proti raketám ze země-vzduch)
T	- identifikace zaměř. cíle ■ zemi
Y	- zasunutí výzbroje
I	- fotoblesk
U	- odjistění/zajistění zbraní
1-4	- volba zbraní
5	- vysunutí kanonu
6 a O	- vlevo
7 a P	- vpravo
8 a A	- přitáhnout
9 a Q	- potlačit
O a ENTER	- střelba
S	- přehled poškození
F	- klapky
G	- podvozek
B	- brzdy
J	- snížení tahu motoru
K	- zvýšení tahu motoru
L	- změna mapy
H	- zrychlení času

INDIKÁTORY PALUBNÍ DESKY

A	- zrychlení času
WB	- stav zbraní v letadle
LG	- kola
FLP	- klapky SB - brzdy
G	- muška kanonu na HUD
■	- zamčívač bomb
M	- zamčívač raket
ECM	- ECM zap/vyp
IRJ	- fotoblesk zap/vyp
DCY	- klamný cíl pro raket vzduch-vzduch
E	- identifikace nepřitele
W	- soupis zbraní
S	- stav letadla



Leisure Suit Larry II

úplný návod

Na úvod bych rád pozdravil nejen všechny příznivce firmy Sierra, ale i milovníky adventure her vůbec. Mnozí ■ jistě pozastaví nad tím, proč Excalibur otiskuje návod na hru, kterou již většina z vás vyuřila. Tato hra by měla být jakýmsi zahájením série návodů k hram Sierry, na které se postupně chystáme. Takže Sierra-fanoušci k počítačům! A jedeme...

Prásk a za Larrym se na vždy zabouchly dvěty bytu jeho milované divky...

Odtl ses na ulici, uboze ustrojený, neoholený a bez peněz. Hned jdi do garáže, to je vždy poslední útočiště každého chlapa (Look garage), jistě tu najdeš nějaké drobné (Get bill). I s tou troškou peněz by se dalo zkusit štěsti, vsad si do loterie. Jdi tedy do samoobsluhy "U Lotty" (prostor č. 3) a u sázkového přístroje si kup los (Buy ticket). Ted přijde malý podvûdek. Jdi do recepce (4) budovy TV, mimo chodem po cestě ■ můžeš kouknout dirou v plotě (č. 2 Look hole) na krásnou divku, a pokus se půvabnou mladou recepční přesvědčit ■ tom, že tvůj los vyhrál hlavní cenu (Talk to receptionist, Yes, Show ticket). Po této povedené akci

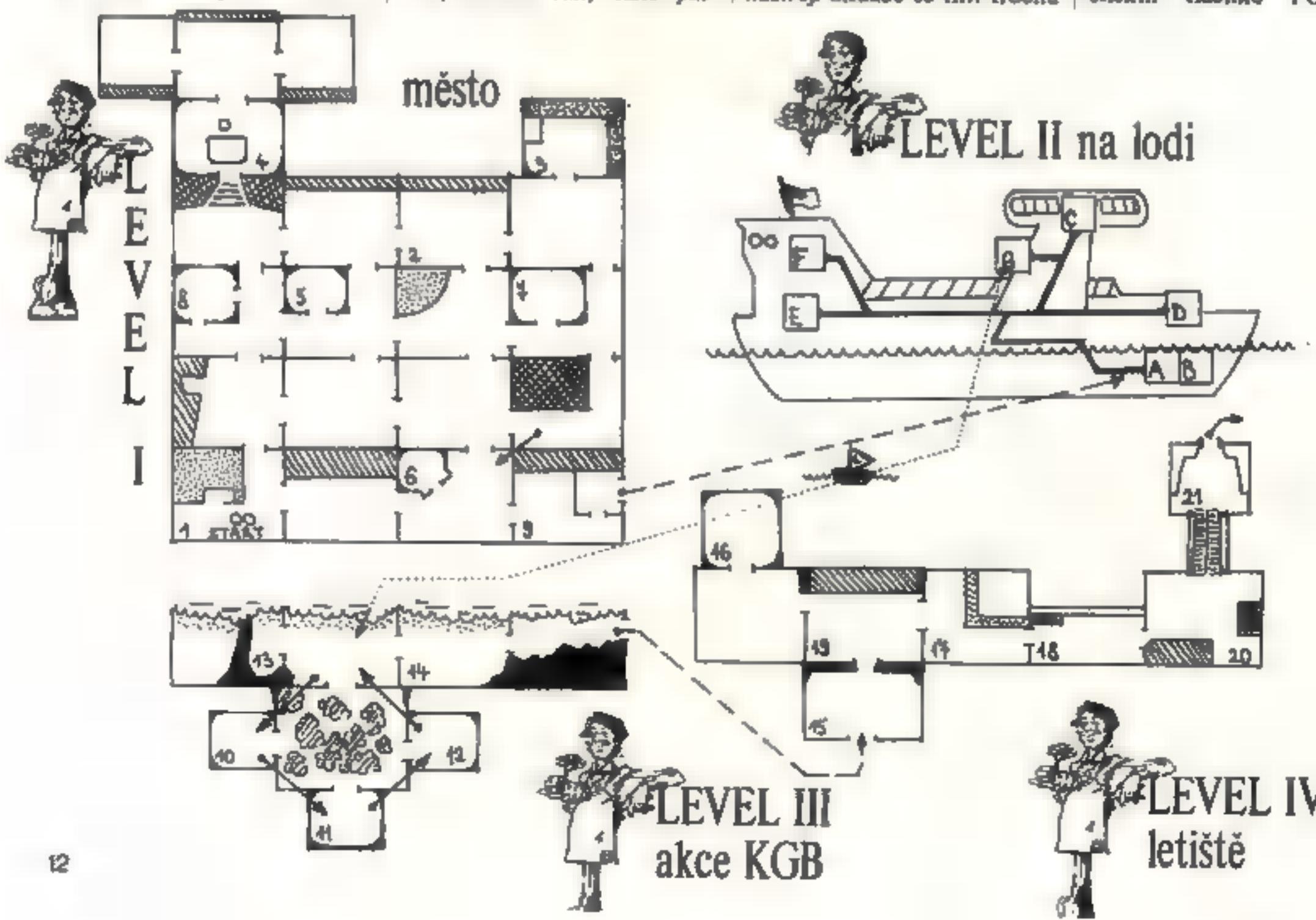
■ jistěže se musela pověst, jsi přece mazaný Larry tě divka odvede do předpokoje TV studia, že prý budeš ve vysílání. Posad se (Sit down), hned si pro tě někdo ze studia přijde. Jdi s ním (Stand up) a prožijes vzušujici chvíliky, poté budeš opět vyveden do čekárny. Jen co se však stačíš posadit, přijde si pro tebe někdo jiný (Stand up) a nastane maléko zmatek. Krátce a dobré, nako neč se octnes před budovou televize ■ milionem dolarů v kapsě. A to jesté není všechno, vyhrál jsi totiž navíc zájezd do zámoti luxusní lodi s krásnou TV hvězdou. Bude třeba dát se rychle do potádku, abyste vůbec stihli odjezd vaši lodi. Jdi před dům své bývalé milé a potádne prohledej odpadkový koš (Search can, Search can, Take pas-

sport), najdeš svůj pas, ten je pro tebe teď nezbytný. Dále jdi do obchodu ■ oděvy (5), věř reklamě a kup si plavky (Read sign, Take swimsuit, Pay with million dollar bill). Vrať se do samoobsluhy (3) a kup si pití na cestu (Take soda) ■ automatu. Nezapomeň zaplatit! (Pay for soda). Ted je na tadič učes, jdi k holici (6) a posad se do křesla, budeš krásně ostříhán a oholen. Na cestu jsi tedy připraven, jdi se však ještě podívat do prodejny hudebnin (8), co kdyby náhodou měli vozembouch, jimž bys uspával spolucestujici na lodi. Jak jsi již asi zvykly, přihodi se však něco nebezpečného, prodavačka v obchodě si tě splete s nějakým agentem (Talk to girl) a dá ti moc podivný hudební nástroj. Situace se tím trochu

zamotává, takže raději rychle zmizni na lod (9), stačí Jen ukázat uniformovanému muži jízdenku a pas (Show ticket Show passport).

Únik z ■

V kabině (A) si obleč plavky (Wear swimsuit) a už hurá k bazénku (D)! Skoč do vody a zkus plavat (Swim), potop (Dive), vylov ztracenou podprsenku ■ vylez z vody (Take bikini, Climb up) u žebříku. Hloupi Larryové se mohou vrátit zpět do kabiny (A), ale my chystí se budeme opalovat na lehátku (Lie down). Přeživší hloupi, pokračujte takto: Ve své kabíně se obleče (Wear suit) a potajmu vlezte do pokoje sousedky (Open door, pokoj B). Tíše ji z nočního stolku ukradněte krabičku s manikýrou a vytráťte se (Open nightstand, Examine nightstand, Take kit, Close nightstand, Close door). V bazénu se vlasy namočí a o ně je třeba pečovat. Jdi k místnímu holici (E) a opět se posad. Lázebník, když vidí ty beznadějně vlasy, půjčí ti ráděj paruku. Kromě ní si teď ještě o krém na opalování a o nůž (Take lotion, Take knife). A teď vrcholná akce: Jdi do kapitanovy kabiny (F) a opravdu opatrně, neviděn, stiskni tlačítko POPLACH



(Press switch). Rychle utíkej k záchranným člunům na palubě (G) a skoč do lodky (Enter boat). Ještě dřív, než se ti parník ztratí z očí, namaz krémem a nasad si paruku (Use lotion, Wear wig).

■ ■ ■ ■ ■ Jetítko

Probral ses jako ubohý trosečník na pobřeží, ale tentokrát ostrov nevypadá úplně pustě, vždyť za hradbou tropického pralesa prosvítají bílé budovy. Jenom se k nim dostat! Vstup mezi stromy a po chvíli se narážíš na restauraci, tam se ale nezdržuj a pokračuj v pouti lesem. Nyní se dostaneš k hotelu (11), zde ti bude přiděleno apartmá, kde je potřeba vzít sýrky a mýdlo (Take matches, Take soap). Potom znovu do džungle a dojdeš... jak jinak? ...k holiči (12). Nech si provést ženský sestřih a pralesem se vrať na pláž, jdi vlevo k útesu (13) a seber ztracenou podprsenku (Examine rocks, Take bikini). Nyní jdi opět do hotelu (2 x džungle), převlékní se do plavek (Wear bikini) a vycpi si žadra mýdlem (Put the soap in the bikini top). Pak zpátky k holiči, nechat si oholit všecky chlupy a do džungle! Po cestě pralesem trhaj květiny (Take flowers) a na pláži se dej doprava (14). Zde projdeš hřídkou KGB bez ohony, budou tě pokládat za ženu. Opatrně ptejdi po útesu a na jeho konci se ustroj do obleku (Wear suit). Po úspěšné pouti po skalách dojdeš k velkému

letišti. Před vchodem (15) jsou další dva milí homosexuálové od KGB, ty si nakloň květinami (Give flowers). Snad všecky Larryho cesty vedou k holiči (16), jdi tedy tam a nech Roselu, ať z tebe opět udělá mužského (Examine girl, Sit down). Ukaž svůj pas blížící (17) a v místnosti za ním (18) vezmi tašku s bombou (kdo hledá, najde...). Bombou žen frontu (19) a kup si letenku (Buy ticket). S ní popojdí do místnosti za taškami (20; cestou nezapomeň Show passport). U přístroje vpravo si kup padák (B. insurance) a u pultu toast, v němž je špendlík (Buy special, Search special, Get pin). Po eskalátoru dostaneš do odbavovací místnosti, seber na stolu leták (Look table, Take pamphlet) a ukaž letenku hudec (Show ticket). Konečně nastup do letadla...

Letíme, padáme, džungle očtu hledáme

V letadle (22) se usad a zavav souseda otravu letákem (Sit down, Give pamphlet to man). Zpoza sedadla vezmi tašku, vstan (Take bag, Stand) a jdi doprava (23), naviční si padák* (Wear parachute), jdi ke dveřím vpravo dole a pomocí špendlíku je otevři (Use pin, Turn handle, Open door). Rychle použij padák (Open parachute) a v horní části pralesa (24) odřízní na popruhu (Cut parachute). Až na proberes z pádu seber včívku (25, Examine floor, Take stick),

prozkoumej keříky vlevo dole (Examine bush) a proplaz se pod nimi (Go under). Pak (ve 26) zneškodní anakondu věvíckou (Use stick) a u bažin (ve 27) jdi po stopách opice. Potok (28) přeskakaj po lánach a jednu si na pravém břehu utrhni (Jump branch, Jump branch, Jump branch, Jump, Take vine). Dále vpravo čeká trochu odpočinku, ptekrásná dívka ti vysvětli, že její kmen je sužován zlým člověkem, který žije v sopce (!) na severu. Další instrukce obdržíš od domorodců ve vesnici, nakonec tě čeká poslední úkol, zdolat sopku a vyhnat padoucha. Jdi k ohniště (30), nabere popel (Take ashes), dále na propasti (31), přeskoc jí pomocí lany (Use vine). Ledové schody (32) posyp popelem (Use ashes) a vystup na vrchol hory (33). Nahore vykonaj tuto podivnou akci u diry vpravo: Stick the bag into the bottle, Burn the bag, Throw the bag. Teď už jenom do výtahu a hrr...

Brzy nashledanou na Leisure Suit Larry se těší

Andrew

STRIKE FORCE HARRIER ovládání pro ZX Spectrum

nahoru	L
dolu	P
kormidlo vlevo	J
kormidlo vpravo	K
směrovky vlevo	Z
směrovky vpravo	X
přidat plyn	I
ubrat plyn	O
zvední trysky	E
nakloň trysky	D
brzdy	B
klapky	F
podvozek	S
výběr bomby	R
rakety	Y
kanon	U
radarové terče	C
světlík	H
střelba	CAPS SHIFT
stav munice	Q
pozice	W
údaje o motoru	V
navigace	T
zakladna	AA
	N
	AC
	BA
	BC
pauza	A
zvuk	S

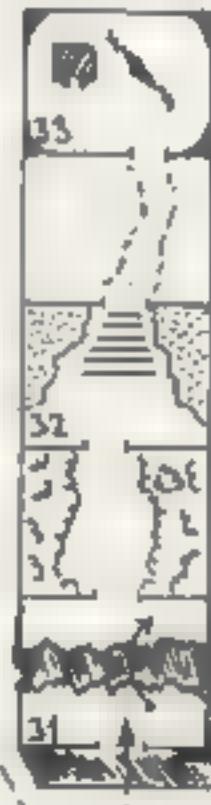
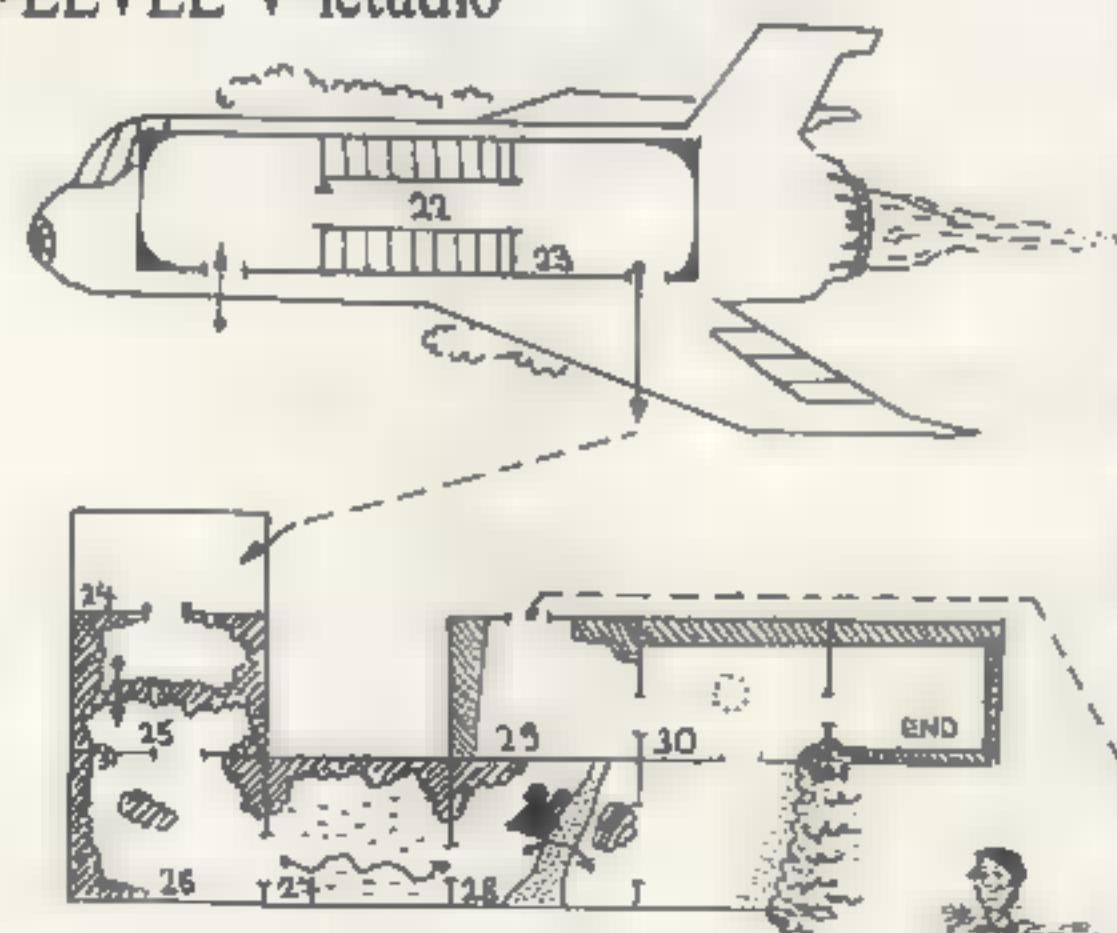
Hlášení na displej:

too slow - letíš příliš pomalu
 block - jsi nad blokem
 chaff x - zbylo x falešných cílů
 flares x - zbylo x světlíků
 enemy radar - jsi zachycen radarem
 missile warning - letí na tebe raketa
 target reguided - raketa zaměřena na cíl
 high ground - jsi v malé výšce
 collision predicted - narazíš over GS - jsi nad základnou
 select GS - vyber pozemní základnu
 fortress week - velká vzdálenost pro navigaci

Honza Z.



LEVEL V letadlo



LEVEL VI ostrov

PARAMIDA

NEZNALOSTI

O "POČÍTAČOVÝCH HRÁCH"

Nezastírám, že patřím mezi fanoušky počítačových her. Nebo přesněji, patřím mezi fanoušky časopisu počítačových her Excalibur a tak mne velice zaujalo, když jsem (nedavno) v ranním rozhlasovém přehledu českého Českého rozhlasu zaslechl, že o počítačových hrách rozsahle píše Občanský (dnes již Český) deník. Okamžile jsem pro něj vyrazil do nejbližšího kiosku s novinami. Rádio nelhalo, v deníku byl opravdu veliký článek o... "počítačových hrách".

Uvozovky jsou tu zcela na místě. Tohoto krycího jména bylo u nás použito k pojmenování rozsáhlého "podnikání s finančními", které slihuje zúčastněným velký zisk při nízkém poplatku za účast v akci. Dnes už jsou používány i jiné názvy, ale jedno je jisté: S počítačovými hrami o kterých čtěte v Excaliburu nemají vůbec, ale vůbec nic společného.

Proč tedy o nich psál? Mladší kamarádi mne už několikrát přemlouvali, abych se také zúčastnil na podobné "hry". Nechápal, proč jsem vždycky odmítl. Naposledy to byl invalidní Petr, který mi nadšeně vysvětlil, že až dostane vyplacenou slibovanou statisícovou částku, uloží si ji do banky na nejvyšší úrok a bude mít jisté přilepšení ke svému dosud nízkému důchodu.

Tohle rozhodlo. Uvažoval jsem, proč tak mnoho lidí podlehá kouzlu ležití akci. Jistě, přémie na účast je mimotádně lákavá, ale přesto se tím všechno nevysvětluje. Vždyť se jich účastní i lidé, kteří nikdy nesazejí a hazard zásadně odmítají. Nejsem to já, kdo se myslí a nepřipravují se tím na možnost rychlého zbohatnutí?

Nejprve jsem zkoušel jít na od (matematického) lesa. Nabízí mi zisk složitější. Stačí jenom složit listec korun a zajistit dalších pět pokracovatele. Ti budou mít stejný zájem jako já a zajistí si také každý svých pět následovníků. Po těch "kolech" mi organizátoři zašlou vytoužený obnos. Jednoduché. Jednoduché?



Dobte si prohlédněte tabulku:

1	1	14.999.099
5	6	14.999.994
25	31	14.999.999
125	156	14.999.844
625	781	14.999.219
3.125	3.906	14.996.094
15.625	19.531	14.980.488
78.125	97.896	14.902.944
390.625	■■■■■	14.811.719
1.953.125	2.441.406	12.556.594
9.765.625	12.207.031	2.792.969

Následuje odbočení do další z oblasti, které jsme v minulosti (olik) zanedbávali. Ekonomika a ekonomické znalosti, to nám dneska už nezná cíle. Tak snad přetřpíle ještě i druhou tabulku:

1000	0	0
6.000	0	0
31.000	0	0
156.000	100.000	56.000
781.000	500.000	281.000
3.906.000	2.600.000	1408.000
19.531.000	12.500.000	7.531.000
97.896.000	62.500.000	36.156.000
		485.156.000
		???

V prvním sloupci je počet účastníků v každém kole. Ve druhém je počet všech lidí, kteří již svou tisícovku složili a třetí sloupec pro názornost uvádí, kolik ještě zbyvá lidí v palnáctimilionové ČSSR, nezapojených dosud do "hry".

Ted už jen zbyvá odhadnout, ve kterém kole dostavám nabídku ke "hře" přistoupit. Počítají-li se účastníci na statisíce, pak nemám šanci. ■■■■■ mne by přišla tada až kdyby se zapojili i obyvatelé okolních zemí. Cela "hra" se ■■■■■ zaslaví, protože se už nenajde nikdo, kdo by se i jen teoreticky mohl stát pokračovatelem ■■■■■ (a dalším kole).

Organizační celé "pyramidalní hry" jsou si tohoto nebezpečí dobře vědomi. Právě proto už nepožaduji, tak jako první "průkopníci", aby si každý hledal svého pokračovatele. Dnes nabízejí pohodli a počítač. Ten už sam ma zajistit pokračování, přidělit každém jeho "následníků" a udržet jej ve hře. Vyborný psycho logický tah! Počítač zajistí, aby se "nešílovalo", vždyť je to nestranný přístroj, nemůže nikomu nadřívat.

Tahle důvěra v počítač je dosud stále veliká. Jeden známý mi prozradil, že když mu při pokusu výsledky příliš nevycházely, postačilo, aby udaje vytiskl na počítačové listíkárně. Všechny pochybnosti rázem zmizely. Vy, čtenáři Excaliburu, jíž vše o počítačích své. Počítač je jen stroj, uskutečňující myšlenku a jsem si jist, že u "počítačové hry" je to pouze myšlenka na ohromné "práhy", které má "hra" přinést. Komu? Obávám se, že ne obyčejným, rádo vým "hracům", kteří program nese stavili, neviděli, ani nekontrolovali.

Všichni se shodneme na tom, že peníze nejsou brambory a na poli nevyrostou. Tak odkud je seberou v "počítačové hře"? Vždyť, zhruba vžato, kolik do akce účastník vloží, kolik (někdy) dostane zpět. Ten ligi je právě ve slovíčku někdy. Podívejte se na druhou tabulku! První sloupec dostaneme, vynásobíme li počet všech účastníků (jejich vloženou) tisícovkou. To jsou přijmy organizátorů. Ve druhém sloupci jsou jejich výdaje, výplaty přemítl "hracům". A ten třetí, nejdůležitější sloupec, to je to poličko, které rodi zlařáčky. Je to pouhý rozdíl mezi přijmem a vydáním. Pozor! Vůbec si nemyslete, že tato celá částka připadne organizátorům. To nikoliv. Ale cožpak se necháel kamarád Petr spokojit jen s uroky? Jak vidíte na druhé tabulce, zajistuje účast několika "vkladatelů" (zv. jistinu) v docela přijatelné výši třicetipět milionů korun. Takhle suma, uložená v bance na úrok 10% (a může být i vyšší), "urodi" za rok tři a půl milionu. A to leprve je sladka odměna pro organizátory "počítačové hry".

Povídání jsem sepsal, protože nemám rád, dělá li někdo ze mne hlupáka. Jenomže, řekněte sami, kolik lidí by poslalo své peníze na výzvu: Poskytněte nám bezúročnou půjčku, peníze vrálime po roce. Zn. Cestne jednani? Organizováním "počítačové hry" docilíte zaručeně lepšího výsledku. A budeste li si na víc počítat, jestě tak jako hrdinové článku v Občanském deníku, pak si k milionům z úroků přikradete ještě další. Řekněte mi, plati jestě heslo, že u nás o hlupáka nezavadíš, nebo už v "počítačových hrach" neplati?

Joris

JK 800

1. Tetris
2. Draconus
3. Elite

ZX Spectrum

1. R-Type
2. Myth
3. Robocop

C64

1. Turrican II
2. Turrican I
3. Last Ninja II

JK ST

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

1	Powermonger Bullfrog	Ex 3
2	Dungeon Master FTL	Ex 4
3	Champions of Krynn SSI	↑
4	Lotus Turbo E.C. Grendin	Ex 1
5	Mega-lo-Mania Sensible Software	Ex 8 ↓
6	Turrican ■ Rainbow Arts	Ex 5 ↓
7	Chaos Strikes Back FTL	Ex 4 ↑
8	Gods Image Works	Ex 8 ☀
9	Lemmings DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
10	Myth System 3	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte ■ korespondenční lístek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!

Vánoční joystick
věnovaný firmou

ELEKTRONIC

vyhrává čtenář

Petr Poláček
Němčičky 225

Jeho tip: TETRIS



JOYSTICKY

Quickjoy

2 náčílka ■ kontakty
robustní SV 119 Junior 169,- Kčs
pistolový SV 120 Junior-Stick 199,- Kčs
pilotní SV 122 Quickjoy II 269,- Kčs

**zakoupíte v prodejně
ALFA ELECTRONIC**

**Na poříčí 10
110 00 Praha 1
(02) 232 ■ 03**

**Zboží zasíláme i poštou
prodej za hotové
i na fakturu**

Sléháčka na dortě
pravidelná anketa
mezitouzovský je vlosován

joystick

PC

1. Powermonger
2. Populous
3. Lemmings

A 1 2 3 4 5 6 7



C

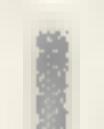


E



G

H



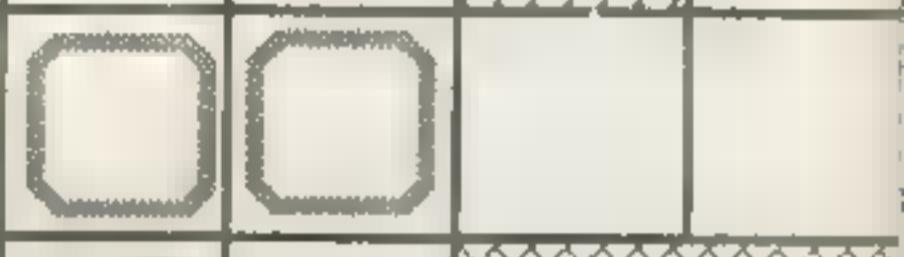
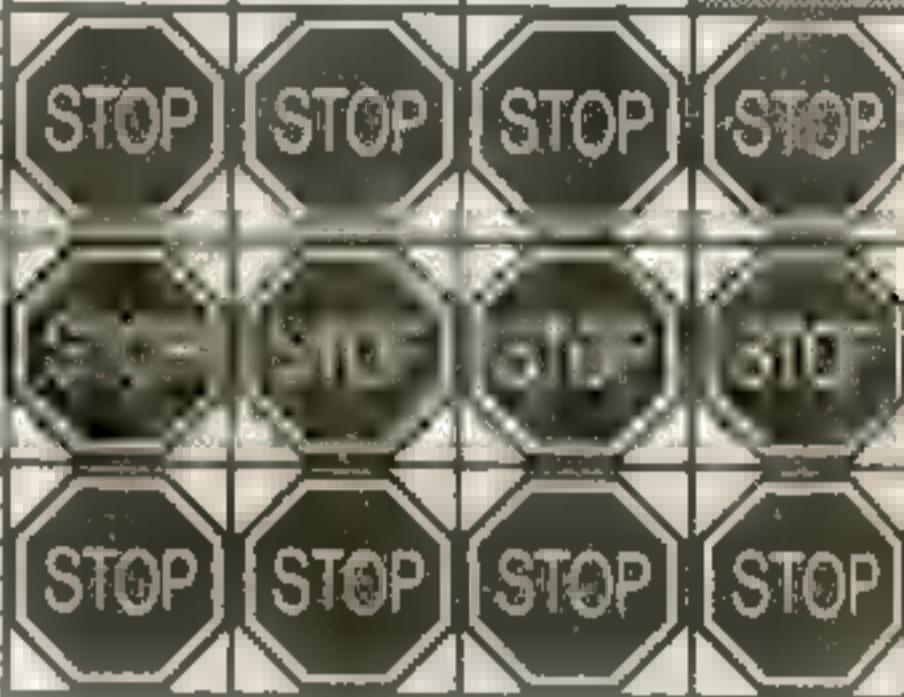
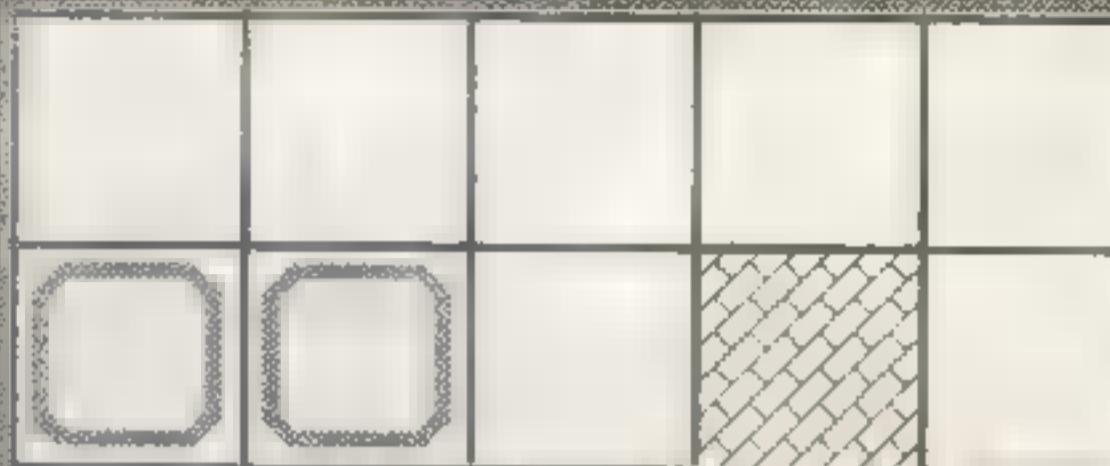
J



K

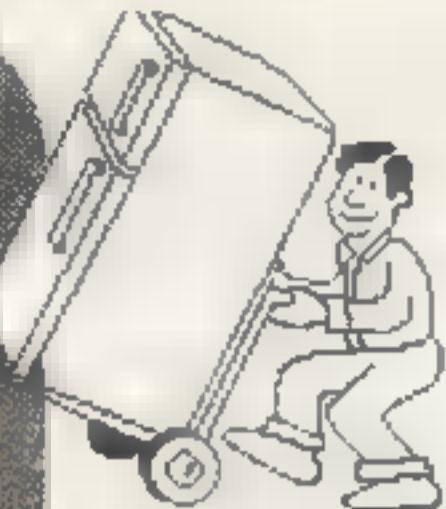
M

N



7 8 9

JEHOM TLACIT!

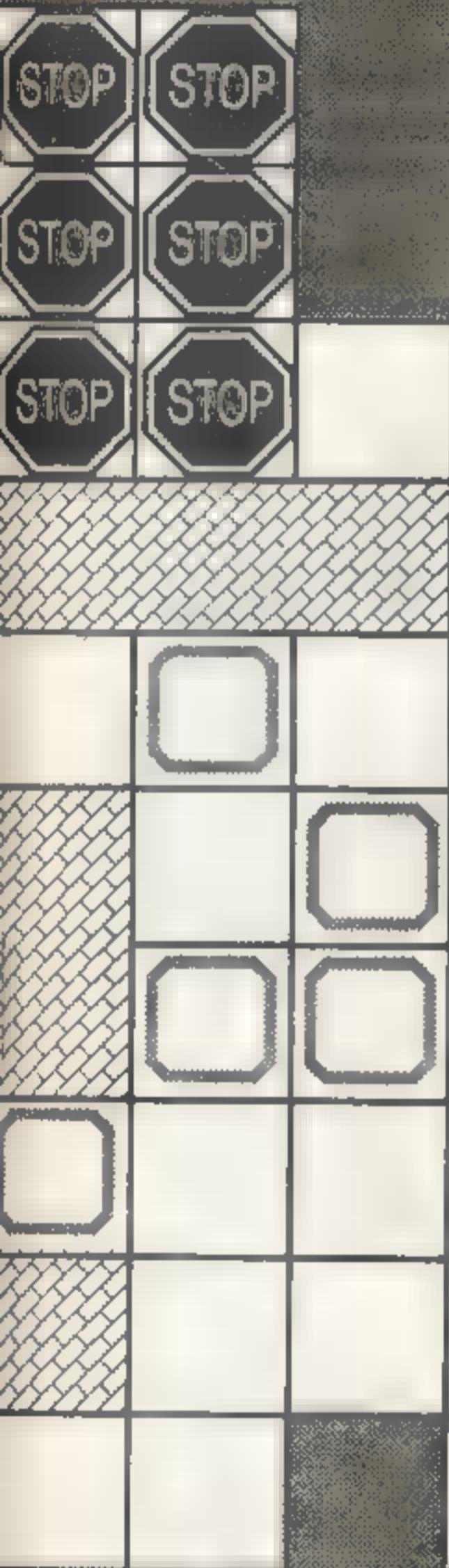


Soko - Ban

Kam ■ tou bednou, šéfe?

Spectrum Holobyte

LEVEL 14



10 11 12 13 14 15 16

ZPRACOVÁL JORIS

Na Vánoce, dlouhý
noce, říká ■ v jedné
koledě. My jsme pro
některý váš volný
večer připravili úlohu,
kterou jsme převzali
ze hry Soko-Ban.
Použili jsme verzi na
PC a vybrali jsme
level 14. Ty nižší byly
trochu jednoduché
■ ty vyšší (hra jich
má plných 99)
zase příliš zdlouhavé
a pro časopis složité.

Podtitulek naznačuje, že ve
hře se mají všechny "bedny",
které jsou na označených
poličkách přemístit do
skladiště na polička označená
STOP. Důležité upozornění:
Skladník může bedny jenom
tlačit před sebou a nemůže je
přeskocit! Má dost energie,
aby každou bednu protáhnul
třeba celým skladištěm, ale
nemá tolik sily, aby pohnul dvě-
ma bednami naráz. Proto opa-
trně při konečném umístování!
Soko-Ban je logický rychlík,
máte být do 20 minut hotovi.
Vy si bez časového omezení
vyzkoušejte na připojeném
herním plánu, přes kolik polí
celkem musí být bedny přesu-
nuty. Doporučujeme zápis:

1. B9-B8 1 (pole)
2. B8-D8 2
3. D8-D11 3

6 (součet polí)

S bednou na D11 už nepohnete.
Pošlete nám svá řešení! Vítě-
ze, který ■ dokázal nejmíň
namáhat, odměníme knížkou.

Potřebujete některá
starší čísla?
Obratte se na naši
distribuci
(objednávací kupón
vystříhněte vzadu)
nebo na počítačovou
prodejnu
v Martinské ulici
Praha 1

MIGA
Commodore C-64
PC - MS DOS
ATARI ST
ATARI XE/XL
Spectr/Didaktik



Powermonger? Powermonger!

Powermonger je strategická hra, která (zejména podle počtu anketních hlasů) si získala srdece nejednoho herního nadšence. V Excaliburu č.3 jste našli první popis ovládání a v pátém čísle základní strategii. Tajemný LORD SEMTEX nám zaslal tipy do hry, které v žádném manuálu ne najdete. Takže do této se je tu Powermonger –

Problémy s jídlem

Při dobývání nových světů bývá největší nouze o jídlo. Nejjednodušší je útok ■ ovce. Co ale dělat v případě, že na ostrově žádné ovce nejsou nebo jsou příliš daleko? Pokud máte alespoň pět lodí, pak nezoufajte. Něco potravin lze získat i rybolovem. Naverbujte jen trolik lidí, kolik máte plavidel a vypravte ■ s nimi do nějaké vhodné zátoky (obyčejně je někde v okoli Fish Hut nebo i rybářna a často už tam několik vesničanů rybářů). Když dorazíte na místo, zvolte ikonu útoku směrem přímo pod sebe. Vaše jednotka se rozptylí po vodě a ■ budou vrátit zásoby jídla. Vydatnost lovů závisí nejen na zvoleném místě, ale také i ■ roční době. V některých světech, bohužel, ryby lovit nelze, stejně jako někdy nenajdete ani jedinou ovci.

Rychlé akce

Výroba ve vesnicích je jedním z důležitých strategických úkolů. Pokud na rychlosti produkce nezáleží, je vše v pořádku. Jakmile však rychle potřebujete vyrábět například čluny (nejčastěji ■ stupeň "jeden meč") a dochází vám jídlo, nebo ■ obáváte nepřátelského útoku, nastanou problémy. Tu je finta: Začněte vyrábět čluny ■ stupeň jedna a ihned potom, co vás lid poslechně, změňte účinnost na trojku. Místo toho, aby ■ začal vyrábět katapult, dál produkuje čluny, ale třikrát rychleji. Rychlosť výroby, a ostatně i přesunu, závisí i na únavě vašich jednotek. Tu zjistíte tím, že použijete tzv. informační ikonu a ukážete na jednoho ze svých lidí. Objeví se text typu:

...He is Fit... Zjistíte odkud človíček pochází, jaké je jeho jméno a zaměstnání v civilu, ale hlavně v jaké je kondici. Ta u armády poklesne po tuhém boji nebo třeba po dlouhém zimním pochodu. Pak je nejlepší trochu počkat až přestane sněžit, nebo až ■ zregeneruje síly.

Špionáž

Jakmile získáte dalšího kapitána a nemáte pro něj práci, poslete ho na výzvědy (ikona Oko a ukázat kam). Kapitán rozpustí všechny své vojáky, převlekně se do cizí uniformy a vyráží. Po přichodu do ■ dy ■ zapojí ■ normalní práce, ale přitom vás stále informuje o všech pohybech nepřítele. Na mapě začnou kromě bílých teček (vaši lidé) blikat i modré, červené nebo žluté body. Teď už se nemusíte bát náhlého přepadu vaši osady. Pokud svému vyzvědáči zadáte jiný úkol, pak odhodi svůj ptevlek a je velice pravděpodobné, že ho rozlobení slárousedlci zavraždí. Proto je třeba špiona stahovat tehdy, když se nachází mimo ves.

Možné kamony

V některých světech je taková přesila nepřátele, že ani při nejlepší snaze nemáte šanci přežít, natož vyhrát. Najdete je hlavně u dolního okraje mapy. Máte v nich osmnáct lidí, kteří nle nenesou a mají málo jídla. Vaš hrad stojí částečně mezi dvěma říčemi, které mají alespoň po desíce měst ■ jsou velice agresivní. Veskeré žádosti o příměří obč odmítají a mají zájem jen ■ vaš strategicky umístěny hrad. Rozlučte se s věžním klidněho sláfi v rodovém sídle a vydějte ho v plen nepříteli. Vaši jedinou záchrannou je partyzánská válka. Začněte dobývat uprzedněně vesnice. Pokud přijde silnější nepřítel, klidně mu osadu vydějte bez boje, ale nenechte mu žádné jídlo, ani obyvatelstvo. Jakmile zmizí z dohledu, dobývejte další vesnice. Vaš nepřítel by měl zatím bojovat s druhým gigantem a to se samozřejmě neobejdje bez ztrát na lidském materiálu. Pokud je některý z jeho kapitánů zabit, nebo

zahnán, vraci se žoldně do své rodné víska. Tam ale najde vaši vládu. Protože ■ nic jiného nezbývá, bez boje přestoupi na vaši stranu. Tak nějakou dobu jen sbírejte vojáky po opuštěných vesnicích ■ obcházejte bývalá bojiště ■ honbě za zbraněmi padly. Přitom lehce získáte potraviny, protože počítacovi bojovníci nejsou tak inteligentní, aby sbírali kupy jídla nebo zbraní. Po takové dotaci je jednoduše počkat si někde "za bukem" na vhodnou chvíli a dorazit zbylého vůdce. Nesmíte však čekat dlouho, aby ■ cizák nespojil se zbytky svých armád. Pak by vznikla ■ nepřátelská armáda a proti ní by vám pomohl jediné intervenční sbor OSN!

■ mrhousi a obr

Může se stát, že vy a např. Jane III. máte po jedné jednotce a naproti tomu Jos XVIII. vlastní gigantickou říši. Pak je jediným řešením spojenectví. Navštívte slabšího ■ obou soupeřů ■ požadujte ho o příměří. Pravděpodobně ze strachu před silným sousedem je uzavřete. Jakmile bude mit jen trochu vhodné podmínky, tak vás napadne (přiměří jsou tu přeci od toho, aby se porušovala). To ■ zatím ale nemusí trápit. Teď společně vytáhněte proti oběti říši, nebo jestě lepě - nechte spojence utečít ■ dorážejte jen na vůdce nepřátele.

Vodní obrana

Tento způsob boje je zvlášť vhodný, pokud proti ■ stojí velká přesila, která ■ ani čluny, ani dalekonosné zbraně. Potřebujete mit pro všechny

muže lodě a co nejvíce luků. Vyprovokujte nepřitele k útoku (boj a odchod) a ustupte na jezero nebo na moře. Kdo zůstane na souši, je ztracen. Proto spěchejte! Kus od břehu ■ zastavte a zátočte na své pronásledovatele. Rozprášte je snadno dalekonosnou strelbou ze svých luků, protože se k vám nemohou přiblížit.

Útok a útok

Použiva se, jsou-li vaše I nepřítelové sily zhruba vyrovnané, ale protivník ■ převahu lučišníků. Při přímém útoku by ■ vaše jednotka střílela ■ slabější ozbrojenou částí nepřátele a než by se probila ■ vůdci, pokosí ji lučišníci. Pokud nemáte dělo, katapult nebo alespoň stejně luku, pak počkejte, až ■ nepřítel dostane do osady v blízkosti kopce, dobude ji a usadí se v ni. Pak na něho zátočte a ihned přechejte. Neprítel vás začne pronásledovat, ale všichni jeho lučišníci zůstanou na místě. Rychle se dostanete z dostřelu. Luky nestřílejte za roh. Uhněte za (fa) kopce a poražte cizaky bez luků. Pak se lze nepozorovaně přiblížit z druhé strany k vesnici a zbylé střelec odrovnat.

Sepsal Lord SEMTEX

Nový datový disk Powermonger je už na světě! Má název "World War I" a do hlavního programu ■ nahraje pomocí příkazu "Load data disk". Koho tedy už omrzeli středovětí bojovníci, může se spojenci vytáhnout do boje. Pozor, tady ■ nehraje ■ jídlo, ale o pochonné hmoty!



Dizzy II

DO REDAKCE
"EXCALIBUR"

A marné ho tu zas - roztočíte bílé vejce, někdy až blázivé číčí, až se z toho hlava zatočí (anglicky Dizzy). Předpokládám, že už máte první díl za sebou. Jestliže ne, doporučuji vám si ho podle návodu ■ Ex. č. 5 dohrát, abyste měli na co navazovat. Stejně jako u dílu prvního Jsem připravil kompletní návod s mapou. Fantasy jak šlo vejce na vandr tedy začíná.

V předešlé hře Dizzy skončoval s černým kouzelníkem, který ohrožoval jeho rodný kraj. V tomto pokračování zastihnete neposedné vajíčko na Jakémsi ostrůvku v Tichém oceánu. Loď, na níž se Dizzy plavil ztrskotala a on se stal zajatecem ostrova, na který ho vlny donesly. Ostrov naštěstí není zcela neobydlený, bydlí tu farmář samotář - vaše jediná naděje na návrat. Cílem hry je posbírat 30 penízků zakutálených po ostrově a získať za ně od farmáře motorovou loďku. Proto jdeme na to, dřív než nás jižní sluníčko uváti na měkkoo.

PRVNÍ KROKY

Hru začínáte na mořském břehu nedaleko od města, kde ztrskotala vaše loď. Popojďte ■ obrazovku doleva, seberte prázdnou truhlu (Empty

chest-2) a přistavte ji ke skále. Hop nahoru a doleva. Vyškákejte do levého horního rohu velikého stromu a seberte potápěčské potřeby (Rubber Snorkel-3). V místnosti vpravo odkopněte nenápadný kamínek - otevře se vám cesta ■ pravé horní části stromu. Klíče tam pro kameru (Small video camera-4) a pak upalujte ■ startovní pláž. Skočte do moře ■ u potopeného vraku neštastné lodi seberte ryč (Salt water spade-5). Vraťte ■ na břeh a seřadte ■ věci v ■ sadě shora: Snorkel, Camera, Spade. Znova skočte do vody a plavte ■ jednu obrazovku dalej za vrakem. Zde podkopněte ryčem kámen a na bublině vyjedle nahoru na pravý břeh. Jděte doprava ■ farmářovi a věnujte mu kameru. Udeláte ■ tim takovou radost, že ■ darujete loďku (Dehydrated boat-6). Loďku spusťte z mola na pravém konci mapy. To by bylo, teď je třeba ■ hnát ještě motor, do něj benzín a od zapalování klíčky.

MĚSTA

Vlevo od farmářova domku seberte bibli (Old holy bible-7) a další dvě obrazovky vlevo vezměte sekuru (Woodcutters axe-8). Nyní na most vlevo od startu a položte sekuru.

V mostě se objeví otvor. Než skočíte dolů, seřadte si věci ■ potřadí shora: volně místo, Bible, Snorkel. Skočte do otvoru a objevíte se v zatopeném prostoru. Plavte vpravo a vezměte si poklad (Cursed treasure-9). Nyní plavte na levý konec jeskyně a odtud po plošinkách vyskákejte na denní světlo. Znovu na velký strom, tentokrát pro ostrý Sharp glass sword (10 - meč). Poklad donesete farmářovi, od něj dostanete motor, který také jděte spustit z mola. Zároveň poblíž mola seberte zlatý klíč (Large golden key-11) a jděte k hrobu, který leží ■ ostrově v levé části. Na hrob položte meč, ten udělá dírku a vy se stupte do vzniklého otvoru. Jděte dvakrát vpravo a klíčem si odemkněte vchod do hrobky pod jeskyní. Uvnitř najdete... vy zíráte, my zíráme... mikrovlnou troubu (Microwave oven-12).

NA SVOBODĚ

Troubu donesete farmářovi a benzín, který od něj získáte vhodte ■ mola do loďky. Vraťte ■ se do hrobu, který jste mečem otevřeli a dejte se doleva. Ze skalky nad vodou seberte dynamit (Infrared detonator-13) a pokračujte doleva. Minete vrak lodi, most i strom,

až vstoupíte do zasypaného dolu. Nyní položte dynamit vpravo od menší skalky a zaválejte odstřelte. Získáte tak pytel peněz (Bag of gold coins-14), za který vám zlštýný zemědělec poskytne poslední věc nutnou k použití loďky - klíčky od zapalování. Teď již zbyvá jen posbírat 30 mincí. Pozor, několik jich je poschovávaných ■ různými předměty, jiné zase dostanete zpět od farmáře, přinesete-li mu některé nasbírané bylinky či jiné užitečné věci. Není to něžkého, kdo hledá ten najde.

Ahoj ■ EW.

KLÍČ KE HRÁM

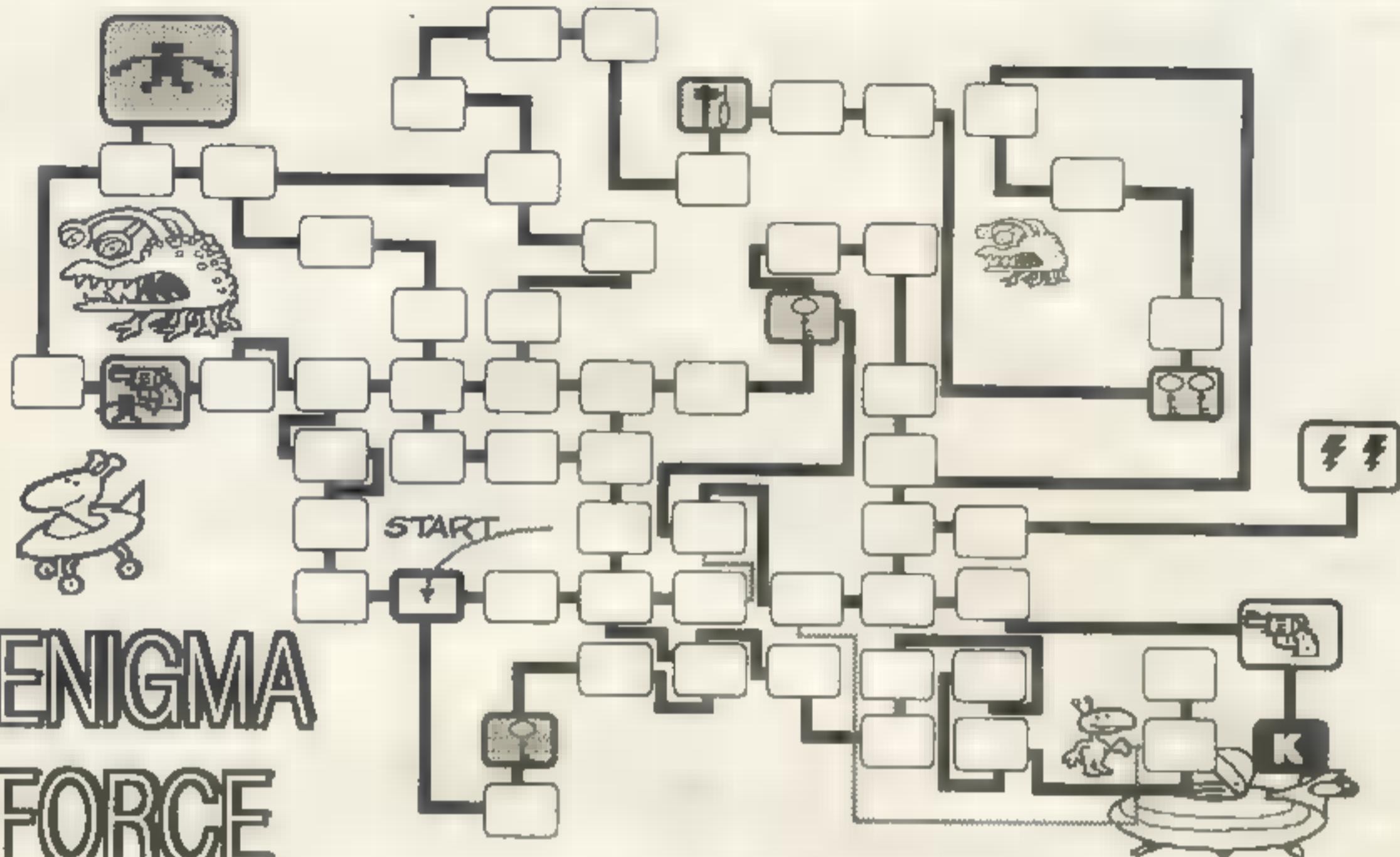
Všechna ■
Excalibur
v prodejně



GM electronic

Sokolovská 21
Praha-Karlin
Metro B a C
Stanice FLORENC





ENIGMA FORCE

Stabilita a mír Impéria jsou ohroženy vládoucí generálem Zoffem, který ■ otevřeně vzbouřil proti Imperátorovi. Odstraněním této hrozby byla pověřena speciální jednotka Enigma. Jejími 12 členy jsou nejschopnější agenti Impéria, vybaveni nejlepší možnou technikou. Úderně skupině se podařilo proniknout do Zoffova sídla, avšak generál uprchl (to byl obsah předcházejícího dílu SHADOW FIRE).

Enigma, oslabená o dva členy, pokračuje v pátrání po Zoffovi. Zrádný generál je nakonec objeven v tajné pevnosti na planetě Hetera. Před začátkem akce skupina obdrží ■ centrály velice důležitou zprávu - Insektoidi, část posádky pevnosti, přešli zpět ■ stranu Impéria. Toho bude možné využít.

Členové ■ Force:

Zark Menter

Původ: člověk
Věk: 39 let
Funkce: velitel jednotky
Osobní údaje:
původem legionář, odborník na zbraně - expert na vedení skupinové války.

Syylk

Původ: Insektoid
Věk: neznámy
Funkce: zástupce velitele
Osobní údaje:
původem legionář, velmi odvážný, patologicky nenávidí Zoffa ■ okupaci rodné planety - odpovědný, velmi intelligentní, psychicky silný.

Severina Maria

Původ: člověk
Věk: 23 let
Funkce: specialistka-technička
Osobní údaje:
přišla z cely smrti planety Kerolth - netitostná, tvrdohlava - zkušená technička - výborná střelkyně - nesnaší však bílou barvu.

Původ: robot

Věk: vyroben 30. 7. 2112
Funkce: bojový robot
Osobní údaje:
hmotnost 185 kg - výška 126 cm - antigravitační pohon - je vybaven silným bojovým laserem.

Ovládání předmětů:

Umistěte křížek na obrázek a stiskněte Enter (Fire).
Pick Up: Zvedání předmětu.
Drop: Položení předmětu.
Activate: Užití předmětu. Po Enter (Fire) a oznáme ještě vybraný předmět.
Weapon: Slouží k výměně a aktivaci zbraní.
Oops: Zruší všechny zadací činnosti.

Předměty:

Keycard: Magnetická karta, sloužící k otevření dveří. Barva karty musí souhlasit s barvou místnosti.
Zoffcard: Osobní karta generála Zoffa, umožňující přístup do počítačového sálu.
Ryba: Potraviny. Doplní energii na maximum.
Nafadi: Pouze Severinu je umě použít. Dokáže ■ ním otevřít jakékoli dveře (pokud v místnosti není žádný nepřítel).
Granát: Účinky jsou vám asi dost jasné.
Paralyzer: Středně silná zbraň vhodná na kratší vzdálenost.
Laser: Zbraň, silnější než paralyzer.

Přibližný postup plnění úkolu Enigmy:

Nejprve musíte najít Keycard: Vyslete Syylka dolu, odtud nahoru, seberte klíč a vraťte ■ zpět na start. Teď poslete Syylka ■ zbrojnici Insektoidů (nalezeným klíčem je třeba otevřít jedny dveře). Pouze Syylk ■ totiž může domluvit s Insektoidy. Poté, ■ proběhne rozmluva mezi Syylkem a jedním z Insektoidů (vypadají podobně jako Syylk, ale jsou tmavší), Insektoidi na vás přestanou utočit a budou ■ pomáhat. Nyní převedte zbylou část skupiny do zbrojnici a poté ■ vybavte. ■ celou skupinou ■ vydejte do místnosti s nafadim. Nafadi dejte Severině. Nyní vás čeka nejtěžší úkol celé mise - najít generála Zoffa. Vyslete tedy Syylka nebo Severinu, ozbrojené granaty a laserem (jsou to nejlepší střelci). Zoffa můžete zastřelit, je to ale obtížné a trvá ■ dluho. Lepší je hodit do místnosti, ■ které se Zoff nachází, granát. Byla-li akce uspěšná, vezměte z místa generalovy smrti Zoffcard. Vraťte se zpět ke skupině a jděte ke zbrojnici vzbouřenců. Pomoci nafadi ■ Zoffcard se nakonec dostanete do počítačového sálu, kde hra končí.

TAD

CADAVER

Zaručeně
odpastěno
vlastním
odpastovačem!

Pokračování z minulého čísla,
dokončení bude následovat.

ÚROVĚN 2

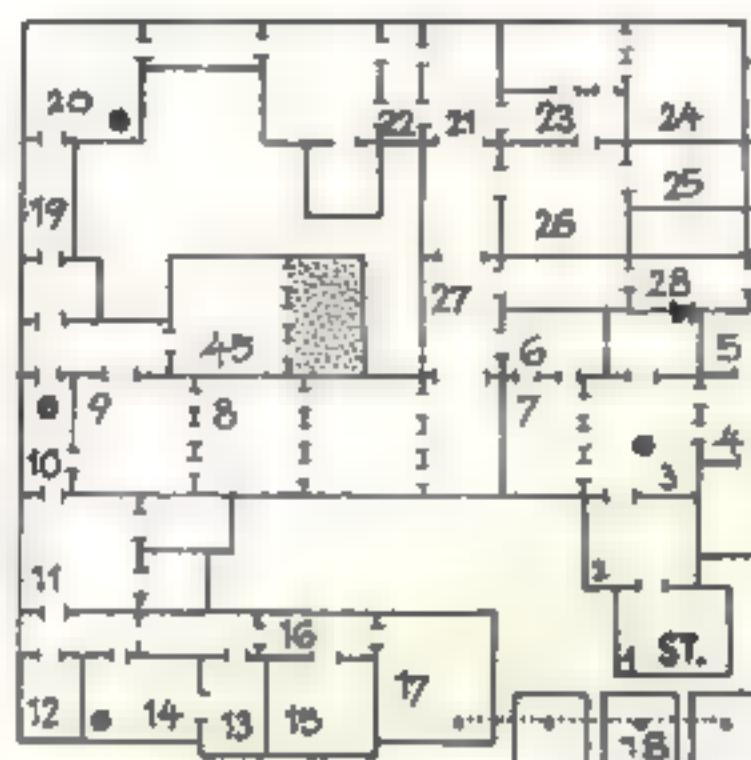
Úkolem v tomto patře je najít 5 teleportačních kamenů (dále jde jen Tel.) a spasit tak neklidnou duši padlých bojovníků.

Sklepení Ze startu S (2 - Warriors shrine) otevři bedny u seb. různá bojová kouzla. S, V (4 - Religary) seb. ze země Axelovy ostatky, vlož. je do urny na podstavci, urnu seb. a skoč na lebku nad podstavcem, S (5 - Secret room) přehod páku, J, Z. (3 - Inner chapel) seb. z podstavce J. Tel., přenese té do (6 - Ante room).

* Přehod páky v pořadí zleva: I, 3, 2, 1 a stiskni tlačítko na zdi, J (7 - Outer chapel) seb. minci, S, Z, J, Z, Z (8 - Feasting hall). Opatrně seb. uspavací kouzlo Sleep a minci, Z (9) jdě za zadu k trůnu, proz. ho, stiskni tlačítko, dále stiskni tlačítko na zdi a můžeš si počít...

* Z (10 - Back passage) přehod páku, zpět V, S, nahoru, J (10) přeskoč diru u seb. klíč. Spadni k bedně, otevři ji a seb. 2. Tel. S, dolů, S, Z, S, S, S - levé dveře (12 - Cooks room) seb. létající pánev a z. bedny seb. klíč, S, V, uspi oko kouzlem Sleep, S (13 - Boys room) přistav bednu pod hlavu na zdi a hlavu stiskni, Z (14 - Maid room).

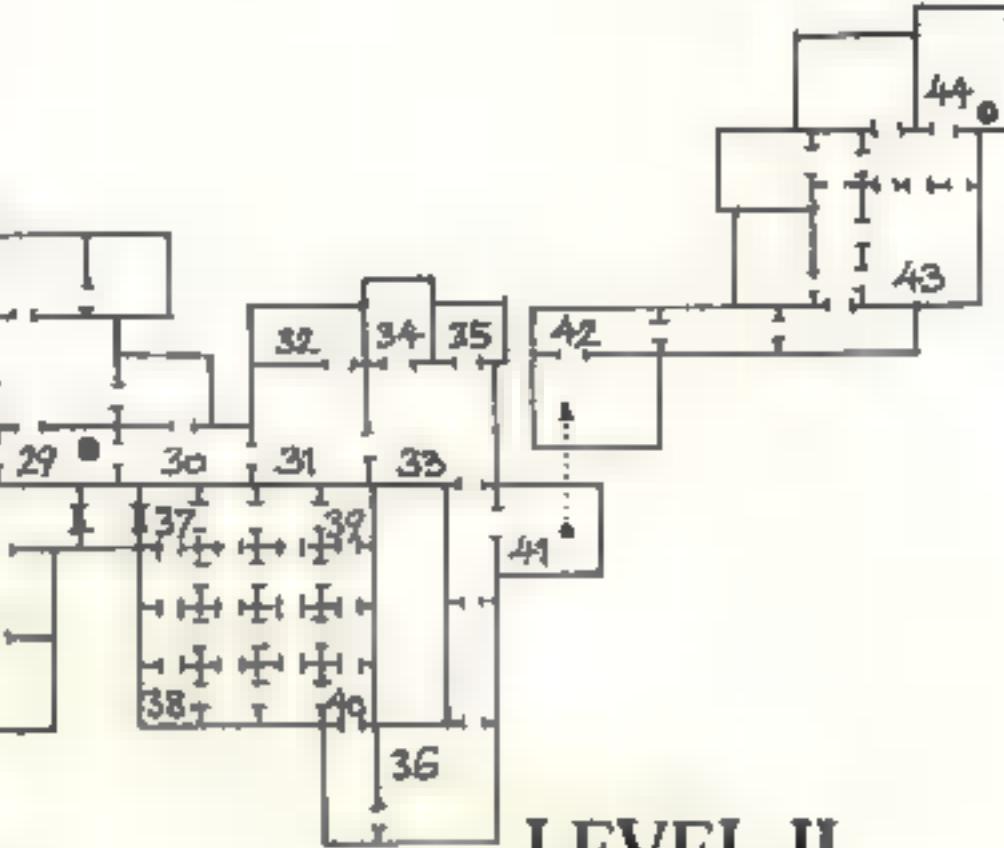
* Stiskni tlačítko, otevři bednu, vezmi 3. Tel. (15 - Cellar) shod všechny lahve na zem, seb. klíč a peníze, S (16 - Cooks passage) odemkní zámek. V (17 - Granary) pod plošinkou je ukryt klíč, seb. Odemkní zámek a zatáhni za řetěz, dolů, přehodit páku, dolů (18 - Granary). Seb. klíče, přehod páku a vyskakuj po řetězech zpět do 17. Z, Z, Z, tam odemknout dveře, S, S, V, S, S, S (19 - Tap passage) odemkní zámek, skoč na listinu u seb. minci.



* S (20 - Ward room) seb. 4. Tel. z bedny, J, přes listinu, I, I, V, V, V, S, S, uspi oči, S (21 - Main passage) zde vlož čtyři mince do otvoru vpravo od dveri. Z (22 - Side passage) přehod páku, Z, po schodech - horem V (22) seb. nápnj sily Strength, V - horem (21) přehod páku, Z, spadnout dolů, V, V (23 - Side passage) přehodit levou páku, do tlačítka plošinky nad otvor, skočit ■ ni, přehodit pravou páku, S - horem. Seb. klíč, V - horem (24 - North chamber) uspi oči a vzít oba diamanty, zpět Z - horem, J - horem, J - horem, V - horem (25 - Upper chamber) seb. kouzlo ■ otevření zamčených truhlic a diamant.

* Kouzlem otevři dve menší bedny, seb. koulo na energii ■ kouzlo proti otravě. Z (26 - Side chamber) spadni na zem, vypíj nápoj sily Strength a natlač sloup pod klíč. vede sloup ■ polož létající pánev a dojed ■ pro klíč, seber klíč a pánev, odemkní zámek. Z, J (27 - Main passage) vlož diamanty do otvoru ve zdi v žadáném pořadí, V - horní dveře, V (28 - Side passage) protlač ■lič skrz mříž a seber ho.

* V (29 - Side passage) polož létající pánev před mříž a nech se vyvězt nahoru. Udelej tady kruček rovnou a spadni doleva či doprava na mříž tak, abys ■li pánev sebral, vezmi ji tedy a spadni k polvoje, seb. 5. Tel. (přes tuh mříž se dá dostat i jinak, ale takto je to rychlejší).



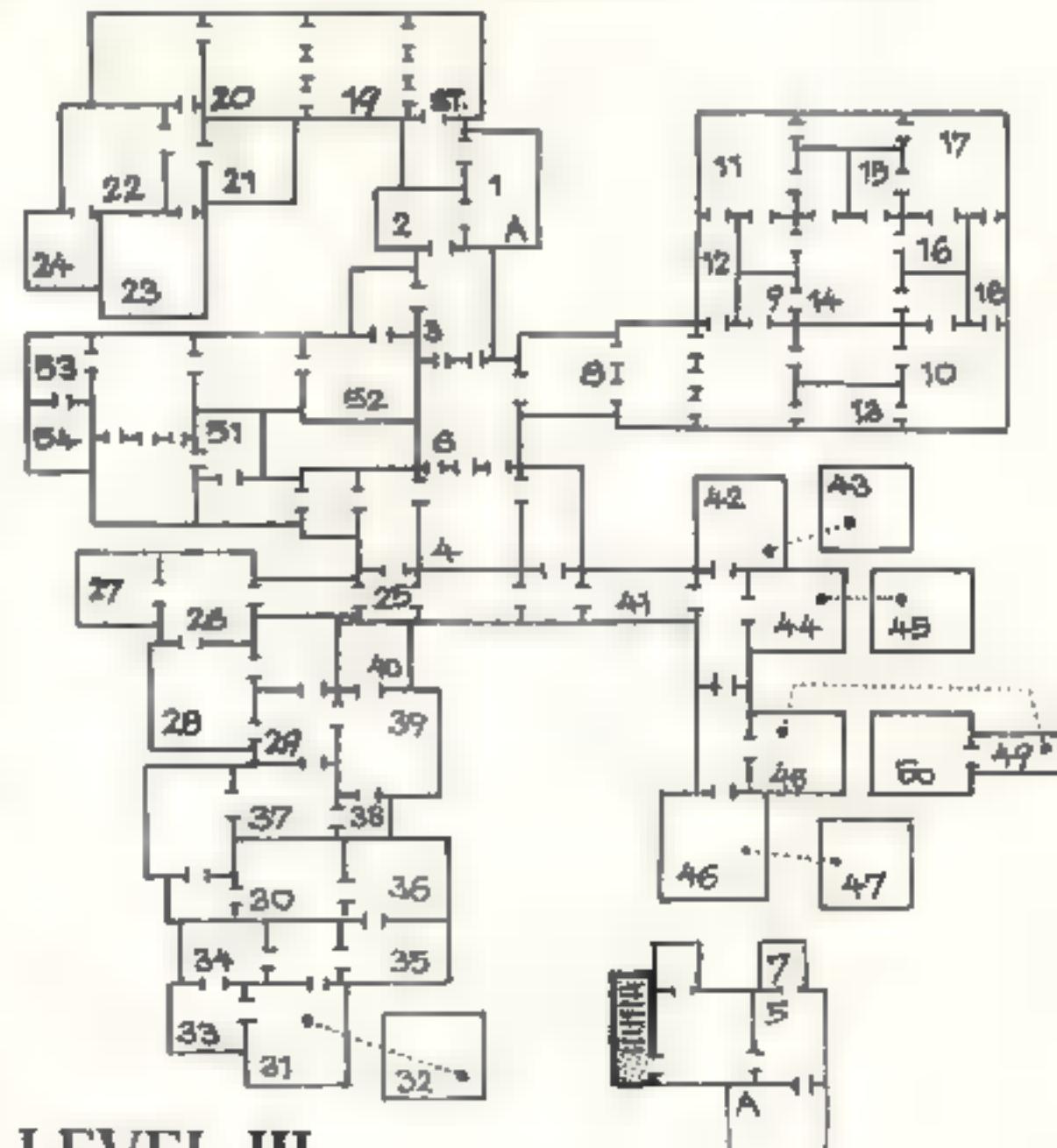
LEVEL II

Nyní se nacházíš v (30) - Side passage. Odemkní zámek, V (31 - Guard hall) přehod páku, seb. diamant alespoň rychle uskoč před kvadry.

* S (32 - Guard chamber) seb. lahvíčku s jedem ■ vlož ji do úst na stěně, seb. zlato a sněz. Jí dlo. I, V (33 - Ward room) dvakrát přehod páku, dočítat plošinku pod tlačítko a tl. stiskni ■ ni, vlevo (34 - Lookout room)

stře do druhé mříže zprava, nic netek a jen přehod páku, I, S - vpravo (35 - Outer ward) rychle seb. diamant.

* I, I, I, I (36 - East chamber) stiskni tlačítko a seber kouzlo na otevření zamčených dvou Door Spell a diamant. Rychle nastup na plošinku, stiskni tlačítko na západní stěně a uskoč na střední plošinku. Počkej si na výtah, Z, S, zde začne svítelný labyrint. Postupuj takto:



LEVEL III

než dorazíš do 37 použivej odemykací kouzlo (dále od dveří, jinak nefunguje) jdi Z, S, Z, Z, S, S (37) přehod páku.

* J, V, J, J, Z (38) přehod páku, V, S, V, S, V, S (39) přehod páku, J, seb. falešný teleporter, J (40) seb. velký diamant, J, V, S, S, V (41 - Lords chamber) vlož diamanty do otvoru ve stěně v žádaném pořadí, dolů, ■ (42 - Secret tunnel) stiskni tlačítko, Z, seb. klíč, V odemkní zámek, V, S, V (43 - Great chamber) seb. klíč, S, odemkní, S - vpravo (44 - Axels chamb.) stiskni lebku vlevo od křesla, seb. levý teleporter a maš je komplet.

■ Z, S, Z, Z, Z, Z (29) pomocí pávne ptelet' mříž, ani ji už neber, Z, Z, Z, J, Z, Z, Z, S, V (45 - Captains hall). Závěrečná místnost, zde dojde ke spasení duši. Polož nyní Axelovu urnu a velký diamant na prázdný podstavec a naházej všechn šest řel. do vzniklého otvoru - duše budou spaseny. V přehod páku a stoupni si na kruh. A jedem! ÚROVĚN 3

Trůn * Jdi J, V (1 - Side chamber) skoč na páku, stoupni si mezi mříže a počkej, ■ se sevřou. Musí v nich zůstat průchod! Z - dolní dveře (2 - Visitor's gaol). Přehod páku, seb. klíč ■ zbraň, která ■ jmenuje šíříkan.

* J (3 - Court hall) odemkní zámek, J, ■ (4 - Royal court) - Tvým úkolem je obsloužit krále, nejdříve poruči přinést mu královskou korunu. Seb. klíč a svíčku S, S, S, V, dolů, seb. střelnou zbraň pod schody, S (5 - Gaol) odemkní dveře a vrát se nahoru - J, nahoru.

* Z, J, J (6-High court) z bedny si vezmi odpasovač a energii, přehod páku, dolů (7-Royal gaol) seb. korunu a odemkní dveře, J, J, nahoru, Z, J, J, J (4), dej králi korunu. Sděli ti, že klíč od vyšší úrovně ti daruje, když mu uvaříš elixir, který se skládá ■ pěti Ingrediencí. Podrobností v knize vedle trůnu.

* Nejprve musíš najít kouzelnou bylinu, král ti dá klíč od sekstu, kde ■ bylina nachází, např. tentokrát je to severovýchodní část mapy. S, V (8-Quests hall) projdi středem haly, odemkní dveře klíčem od krále, V, V, V, V, S, Z, Z - dolní dveře (9 - Royal maze) seb. klíč z bedny, J, V, V (10) odemkní zámek, ■ - vlevo, Z, S, Z (11).

* Přehod páku, ■ - vlevo (12) vypij dolní láhev vína, seb. klíč,

S (11) odemkní bednu a seber dvě svíčky. Znovu přehod páku a jdi J - vlevo (12) seb. svíčku, J, V, V, Z - dolní dveře (13) seb. železo, V, S - vlevo, Z (14) rozestav 4 svíčky do kroužků. S, Z, (11) vlož železo do otvoru ■ stlač jej.

* V, V, Z - dolní dveře (15) stiskni levé, potom pravé tlačítko, J, V (16) stiskni tlačítko, seb. bedničku ■ diamant. S (18) vstup do kroužků a objevíš ■ ve (14), použij odpasovač na bednu, otevři ji, kromě zlata seb. i prsten, (im otevři bedničku z (16), seb. klíč, S, Z, V, V, J (18) seb. misku s bylinami a odemkní zámek, J, S - vlevo, Z, S, Z, (11), J - vlevo, J, Z, Z, Z, J (4).

* Vhod misu ■ bylinami do kotle a král ti dá klíč pro další úkol - maš ■ přinést nápoj Nodos. Seb. klíč a jdi S, S, S, V, Z - horní dveře, S (Start - Main passage) odemkní zámek, Z, Z (19 - Royal hall). Rychle posbírej všechny mince, nenech ukazatel ■ stěně klesnout, přecházej po střední plošině poté dostanek dva diamanty, seb. je.

* Z (20) diamanty hod ■ prkno vpravo od koule, ta zapadne ■ díry, diamanty seb. a páku přehod. Z, J, E (21 - Meat store) proz. sud s prasečí hlavou, sněžkytu a seb. klíč, seb. kámen. Z, Z (22 - Royal cellar) přitlač ■ bednu pod otvor, vyskoč na ni a vhod do otvoru kámen.

* Sud z levého horního rohu přidat ke zdi přesně naproti dře, stiskni páku, seb. klíč a kámen, otevři bednu, seb. masakrovaci kouzlo, minci a energii. V, J (23) otevři bednu, seb. klacky S, V (21) použij masakr. kouzlo a pomocí ■ vystřel vystřel klíč z klece, seb. klíč, Z, J (23) zámek odemkní, vlož kouli do otvoru, odtahej sudy a páku, která je za nimi schována, stiskni. S, Z, odemknout, J (24) vlož minci do otvoru ■ stěně, přitáhni si truhlu k jižní stěně, vyskoč na ni a naházej nepotřebné věci vpravo od koule tak, aby koule shodila sud, proz. sud a seb. nápoj Nodos. Dones ho králi - S, V, S, V, V, V, J, V, Z - dolní dveře, J, J, J (4). Vhod Nodos do kotle ■ král ti opět dá klíč ■ dalšímu úkolu: nyní máš přinést bílý prášek z jeho klejnotnice.

* Jdi Z, J (25 - Square chamber) odemkní dveře, Z, Z (26 - Ward room) šlápní na plošinku vlevo dole, Z (27-Guards room) otevři bednu, seb. energii a od-

pasovač, V, J (28 - Treasures hall) shod bedničku ■ ■ otevři ji, seb. diamant - nyní již máš 4, vlož je do otvoru v podlaze.

* V počkej, až kámen spadne ■ pobere všechny úlomky, J (29 - The crusher) hod kamenem na páku, J - horém, J - horém (30 - The rider) dojet na plošinu k páce a přehodit ji, J - horém, J (31 - Great treasury), nahoru (32 - Upper treasury). Zde si leží váček s bílým práškem a stříbrnou minci, oboji seb.

* S odpasovačem zotvírej všecky bedny (v jedné je imunitní kouzlo proti střelám) ■ ■ růz ■ kouzla ■ několik klíčů, jeden klíč musí zbyt, je důležitý! Spadni do levé díry (31) seb. klíč a přehod páku, Z (33 - Helms treasury) zde naházej do díry pět úlomků, přisun si bednu pod zámek a odemkní jej, S (34 - Lords treasury) stoupni si pod prostřední tyče pravé mříže a počkej, až ■ tc spadne, pobere všecko zlato.

* V, V (35 - Axels treasury) pomocí odpasovače otevři bednu, pobere zlato, otevři druhou, seb. kouzla na silu ■ na rychlosť, 2x přehod páku ■ zemli a obě na zdi, S (36 - Sliger) přehod páky zpět dole, Z (30) přehod páku, Z, přehod páku ■ rychle odemkní dveře, S, V (37 - Flailer) přehod páku a rychle skoč na plošinku, V, S (Great chamber). Přehod páku na zemi a stoupni si pod dřevo, naspodne až na zem, ale střely vykryje.

* Seb. klíč, zpět J (38) otevři bednu, seb. klíč a přehod páku, S (39) odemkní zámek vpravo nahore, seb. železo, J (38) vsad železo do otvoru a stlač ho, S (39) přehod páku, ■ (40 - Lesser treasury). Přehod páku, seb. klíč, odstřílni pasti ■ otevři větší bednu, seb. klíč, J, Z, (29) vlož minci do otvoru, Z, S, V, odemkní, V, S, V (4).

* Vhod prasečí do kotle, seb. klíč pro další úkol - najít speciální kouzlo, které lektvar v kotli dokončí. V, J, odemkní, V (41 - Diplomats hall) seb. klíč zpět kosti, V, S (42 - Vanlands hall) přisun sud pod střílnu, proz. střílnu, seb. klíč, seb. zvřícej lebku, nahoru (43 - Upper chamber).

* Seber hůlku Wand (leží vedle bedny) otevři bednu, seb. kouzlo na otevírání zamč. truhlic, seb. láhev, odstr. pasti z malé bedničky a seb. klíč, dolů, J, odemknout, V (44 - Southern hall), polož Wand na první podstavec

■ odtáhní bednu doleva, přehod páku a vylez ■ s bednou(!) nahoru (45 - Matils chamber), seb. hůlku zpod pancíře, proz. polštář, použij listinu na odemyk. truhel ze 43 NA velkou truhlu.

* Seb. klíč a vlož ho do bedničky, kterou jsi objevil v polštáři, otevři bedničku, seb. změněný klíč, seb. trojúhelník, dolů, polož hůlku Wand ■ pravý podstavec, Z, J, odemknout, J (46 - Malusas hall) pomocí tlačítka a páky ■ postav schody, nahoru (44 - Halusas chamber) seb. červenou bedničku a železo z horního kamene, vlož trojúhelník do kam. středního, seb. Wand, otevři bednu a seb. kouzlo masakr a kouzlo na cizí jazyky.

* Dolů (46) pomocí kouzla si přečti knihu, seb. ji, S použij masakr kouzlo, seb. klíč, J (46) otevři bednu, v ní sebrat kouzlo ■ superskok. S, S, V (45) polož hůlku Wand ■ prostřední podstavec, odpasovačem otevři bedničku a seb. klíč.

* Z, J vlož páku do pravého otvoru a stiskni J, V (48 - Eastwargh hall) polož něco nepotřebného na zem, skoč na to, napij ■ superskoku a přehod páku, nahoru (49 - Upper stair) odemkní, Z, Z (50 - Upper chamber) naházej láhev, červenou bedničku, zvřícej lebku a černou knihu do otvoru podle odp. barev. Seb. liquid pro dovršení elixiru, V, dolů, jako minule přehod páku do původní polohy, nahoru, spadni do díry, J, V (5), J, nahoru (1), Z, J, J, J (4).

* Vhod liquid do kotle a král ti uloží poslední úkol: přinést mu pohár, že kterého bude lektvar pit. Seb. klíč, Z, odemkní, Z, Z, znič dolní mřížu šíříkanem, nebo masakrem, S (51 - Guards shrine) přehod páku, vypij kouzlo na silu Strength, odtáhní prkno, seb. klíč, zpět J, V, odemkní.

* V, V, S, S, Z, J (52 - Muster room) znič příšery, seb. klíč, odemkní, Z, seb. dva klíče, znič obě příšery, Z, odemkní oba zámky. Z (53 - Guards kitchen) proz. podušku, seb. klíč, J (54 - Royal armoury) seb. helmu, odpasti bednu a otevři ji, seb. kouzlo Poltergeist ■ třikrát ho použij.

* S, V, J (55 - Guards hall) seb. klíč, odemkní, V, J, V, V, V, S, V, V, V, V, S, Z, S, Z (11) otevři bednu, seb. pohár, J, J, Z, Z, Z, J. Naplň pohár, podej ho králi, seb. klíč k dalšímu pochodi, S, dolů, J, Z, odemkní, Z, nahoru... úUUU UFF

POKÉ PRO ZX SPECTRUM A
ODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY
ANA SINCLAIRA
PR
O FANOUŠKY
NEZAPOMENUTELNÉHO ZX
SBÍRAL
A VYZKOUŠEL
JENI
ZATLOU
K AL

E **ZX**

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gamma kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

3. ČÁST - DOKONČENÍ

NEBULUS	32921,0	PSYTRON	41098,17
NEMESIS	51949,0		41099,32
NIGHT GUNNER	24001,194		40625,0
neubýv. letadla	24763,182		40625,1
odst. sifu	24001,3,195		41101,0
NIGHT SHADE	52739,0		28625,0
	58056,0		28626,0
	57440,0		26142-4,62
	53442,0		26142-4,255
	53443,12		26142-4,0
	51105,0	PUD PUD	49287,0
NODES OF YESOD	24763,182	PUNCHY	45632,0
	32661,0	PYJAMARAMA	48658,0
NOMAD	40785,x		48670,0
NORTH STAR			43883,2
odst. neplácel	44433,0	PYRAMID	44685,0
NOSFERATU	32499,0		
	39791,201	QUAZATRON	58347,195
ORBIX	65529,191		58348,210
	32127,0		58349,224
ORION	37319,201	RAID OVER	46512,182
OUT RUN	39204,0	MOSCOW	30414,182
PACMANS REVENGE	26000,183	bangar	40299,182
	27354,183	letadla	43364,182
PANAMA JOE	38633,167	u sil	46507,182
PAPER BOY	48023,201	ve městě	49130,182
PENTAGRAM	49917,0	RAMBO	27401,0
	49917,201		27401,52
zabíj. čas	49916,0		27402,0
velký skok	50751,0		27402,201
PEOPLE FROM SIRIUS			60263,0
	31473,0	RASTAN	48909,255
PHEENIX	29375,0	REFLEX ubývání času	
PI-BALLED	44416,5	jen při strážce	58153,183
	46457,0	REQUE TROOPER	30874,0
	46441,0	RENEGADE	41048,185
PINBALL	31566,0	RENTAKILL RITA	57982,0
z počet živoig	28950,x	xprej	58520,0
PINBALL WIZARD	51566,0	jidlo	58229,0
PIPELINE 2	32511,18	RETURNS	51330,205
POGO (Ocean)	44259,0	OF ROBOTS	52515,205
	44260,33		63041,201
PROHIBITION	30382,0	RIVER RESCUE	33420,0
	30383,0		33452,0
PROJEKT FUTURE	27662,0		33426,0
PSSST	24984,0	ROADBLASTER	43634,60
zabubil hmyz	27250,1		55214,0
PSYTON	41100,1	ROAD RACER	27150,0
		ROAD WARS	43059,183
			43078,183

ROBIN	49911,0	STARQUAKE	50274,0
OF THE WOOD	49111,0	STEIN	33723,0
	29911,0	x živoig	29277,x
ROLL & ROUND	30900,0	y start. utvád	28265,y
	30900,182	STONKERS	21576,0
ROLLER COASTER	36594,50	STOP THE EXPRESS	34464,183
	36868-9,0		34926,183
ROMEL'S REVERNGE	42976,0		35257,0
RYGAR	51216,0	STRAKE FORCE COBRA	
	61577,0	čas	48389,0
SABOTEUR	29894,0	energie	46499- az
sila	46998,0		46501,0
SABOTEUR 2	37122,0	STRANGE LOOP	43160,182
čas	61340,201		63159,0
SABRE WOLF	43575,255	STREET HASTLE	63161,0
	45520,255	STRONTIUM DOG	52156,0
SAI COMBAT	44605,186	SUBMARINER	50643,183
	44676,255	SUPER STUND MAN	27262,0
	44677,80	SWEEOV'S WORLD	33219,0
SALAMANDER	48261,0		37008,255
SAM SPADE	25215,0	TAU CETI	
	26381,0	start	49784,201
SAMANTHA	23408,6	TBATB	31981,0
FOX STRIP	23392,255	čas	31984,24
SECTOR ■	36584,0	TECHNICIAN TED	44258,0
	36585,0		44259,0
SCOOBY DOO	64027,86	TERRA CRESTA	35050-2,0
	64028,5	TERMINUS	45583,0
SCUBA DIVE	29614,0		47023,0
x živoig	55711,x	TERROR DAKTYL	37629,0
SCHIZOIDS	25102,0	THE FALL GUY	27235,0
SIDE ARMS	29411,127	THE GREAT ESCAPE	
SIDEWALK zastaveni času	52877,100	do 3. bloku	51243,201
■ 14:59	33191,0	THE KILLING	
SILENT SHADOW	34624,166	STRONTIUM	52156,0
	36420,182	THE LIVING DAY	
SIR FRED	46650,167	LIGHTS	38913,201
energie	46862,201	THE PYRAMID	
SKOOL DAZE	30464,201	neubýva energie	44685,0
SNOWMAN	63197,0	THUNDER BIRDS	58927-30,0
SOUL OF A ROBOT	25812,x		50927-30,0
x živoig	33727,24	TIR NANO	34202,200
SPACE RAIDERS	25962,0		31365,201
SPACE ZOMBIES	29553,0		34751,201
SPANNER PEEPY	23659,0		33081,195
SPECTRAL INVADERS	25062,254	T.I.S. FIREMAN	59505,x
	28522,0	TITANIC I	54641,0
SPECTRAL PANIK	25680,183		59189,0
SPECTRES	25690,183		59043,0
	25690,183	TITANIC II	54693,0
SPELLBOUND	42170-4,x		59350,0
	55066,0		59389,0
	55070-2,0	TLL	35733,0
	27871,0		33807,0
	36133,0	TORNADO LOW LEVEL	
	36133,0		55006,0
SPIKY HAROLD	34813,0		zivoig
	34808,24		čas
SPORE	53336,0	TOUR DE FORCE	
STAINLESS STEEL	49323,4	čas	45472,24
	46957,103	cykly	42062,0
STAR CLASH	25381,183	TRANS AM	25446,0
STAR PILOT	44130,0	TRANTOR	56711,0
	44393,0	TRASHMAN čas	52037,0
STARION	46526,0	další stupeň	42457-9,0
	46600,0	nesmrtelnost	48985,201

TRAVEL W TRASHMAN	38656,142
	38656,183
TRIBBLE TRUBBLE	31981,0
čas	31984,24
TUBARUBA	27933,0
TUNDRA	41431,182
TUNNEL	29711,0
	49711,0
TUTAN KHAMUN	27783,0
 WURDLE	59375-6,0
	59380,0
diamond nemrtvel.	38041,0
odstraň píštiny	45019,201
zbraně ve stát. mísce	59591,0
UNITRAX	29264,183
 VINDICATOR	35055,0
	34364,0
	33448,0
	34064,0
	34139,0
	34203,0
	38631,0
VIRUS	44912,0
 W.A.R.	38394,0
WHO DARES WINS	2
	50833,0
	50833,183
WIZ	60305,0
WIZARD'S LAIR	25522,x
	25516-8,x
WORSE THINGS	
HAPPEN	35443,0
WRIGGLER 4	50173,0
 XARAX	41351,0
	41352,0
XEVIOES	53592,0
 YARBA DABBA DOO	37003,x
	43612,0
ZAR JAS	30230,183
	30256,183
ZAXXAN	50244-7,0
ZAXXON	52224,0
	50245-7,0
ZIP ZAP	48825,x
x-1-99 životy	54065,0
ZOLYX	50476,0
	50800,0
ZORRO	53729,0
ZZOOM	27743,0
 3D STAR STRIKE	56733,0
3D SPACE WARS	26244,0
	26849,0
4D TERROR DAKTIL	37629,0
	32769,0
19-SHOTING RANGE	33949,0
	33539,0
1942	47007,255

80 STAR

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI postarali dva naši čtenáři. Jakub Losák z Rychnova nad Kněžnou a Jan Kapička z Prahy.

POPEY	42096,189
PRELIMIN. MONTY	45521,165
PREPIE I	4764,185
životy	4001,189
čas	4755,185
PREPIE II	12353,185
životy	12251,181
ochrana	12983,185
 QIX	29676,165
QUASIMODO	11699,0
 RAINBOW WALKER	32372,173
RIVER RAID	41813,234
MAX	35503,173
HOOD	13582,173
ROSENS BRIGADE	17631,173
 SATANS HOLLOW	42475,173
SEA CHASE	43436,165
bobur	42086,165
SHAMUS I	12376,173
SPIKY HAROLD	14142,22
SPECIAL DELIVERY	21843,165
 SPYS DEMISE	13964,165
čas	10231,0
STARQUAKE	8052,165
SUBMISSION	13666,173
SUPER PACMAN	38041,173
SWAT-COMANDO II	12940,173
 TRAIL BLAZER	17089,173
	18208,173
TREE SURGEON	43689,173
 URIDIUM	21480,173
UNIVERSAL HERO	21494,173
čas	5156,173
vzduch	7345,173
 WHO DARES W.II	
životy	6533,165
nesmrtečnost	4730,169
WEB MASTER	9337,173
 ZENJI	15819,173
ZEPELIN	16364,173
ZONE II	22466,173
ZORRO I	3725,173
 ZORRO II	10248,173
	16763,173
ZYBEX	24286,173
1. bráť	19572,173
2. bráť	19604,173
ZATÍM JE TO VŠECHNO.	
Těšíme se na vaše doplňky!	

SHARP

Když jsem si koupil v roce 1987 SHARP MZ 800, tak v něj už zrovna moc her nebylo. Ty, na které jsem narazil, pocházejí většinou z her předešlých typů SHARP MZ-700 nebo dokonce MZ-80K. Hry využívaly pouze "ASCII grafiku" a jenom jeden zvukový kanál. Možnosti mého SHARPa zdaleka vyčerpávaly a joystick v nich nesel vůbec použit! Ale "osmistrovka" dokáže mnohem víc. Jen posudte sami:

GRAFIKA: 40 x 25 programovatelných znaků, kterých je 512 8 barev
320 x 200 4 barev ■ 16
640 x 200 bodů 2 barev ■ 16

po rozšíření videoRAM 16 na 32 (stalo mne kolem 500 Kčs) jsem získal:
320 x 200 bodů 16 barev
640 x 200 bodů 4 barev ze 16

ZVUK: 3 zvukové kanály 1 šumový kanál
6,5 oktávy

PAMĚŤ: 64 kB RAM 16 kB VRAM (nezávislá na RAM)
16 kB ROM (nezávislá na ROM)

Počtač má zabudovaný kazetový magnetofon s možností připojení dvou disketových jednotek a RAM disku.

První hry, které jsem na SHARP získal, byly moc nenadchly. Z originálních her, psaných přímo pro tento počtač stojí za zmínku snad jen Flappy, logický rychlik, podobný Budokanu s pěknou hudbou a grafikou ■ GALAO, kosmická stílečka. Víc kvalitních, originálních (západních) her jsem zatím neviděl. Zdálo mi se, že SHARP i já jsme s herním softwarem nahrani.

Samozřejmě jsem neměl pravdu ■ se v dobré obrátilo. Ukázalo se, že existují lidé, kteří se SHARPEm něco umějí - vzdělání "osmistrovka kubatura" má procesor Z80A. Ano, ten, který má ZX Spectrum kompatibilní. Tíhle dobrí skřítki začali předělávat programy ■ ZX Spectra ■ SHARP. Zdálo by se to musí být ičemě nemožné, když nemají ■ dispozici zdrojový text ■ assembler. Chyba lávky, množí z nich získali takovou dovednost, ■ předělána ■ byla ještě lepší, než její originál ■ Spectru. Například hru INTERKARATE+ doprovází kvalitní hudba a v dolní části obrazovky neustále roluje doprovodný text.

Jsou však i horší případy. Některé předělávky, (není jich moc, ale přece), dopadly zálostně. Hra oneměla, zmizela i barva ■ hra je tak neuvětveně pomalá, ■ skoro nedá hrát. Naštěstí takových krachů není příliš mnoho.

Za tu svoji náruhu neměli "předělávači" ani korunu, vše dělali z fandovství zadarmo. Až po listopadu 1989 začaly vznikat kromě firm, které začaly software i prodávat. Osobně vím o čtyřech, ■ jistě je jich mnohem víc. Překvapuje mne, ■ neinzerují v Excaliburu, ale asi předpokládají, že SHARPiští už o nich vědějí.

Nejdříve ■ předělávaly hry pouze ■ ZX Spectra, ale už ■ objevují i převody ■ ZX 128, např. INDIANA JONES 3, nebo BATMAN THE ■ 89. Vznikají samozřejmě i původní hry, ■ těch je velmi málo. Jednou z posledních, nedávno vzniklých je Hlipa. Hra má sice pěknou, trojrozměrnou grafiku i kvalitní hudbu a zvuky, ale s námetem je to úplná katastrofa. Úkolem je našetřit v rozsáhlém, mnohopatrovém bludišti čtyři předměty. Můžete ■ pouze pohybovat, nestřílet, nejsou tu žádné předměty navíc, nic. Po půlhodině vás hra určitě přestane bavit.

Z toho, ■ jsem popsal, vyplývá, že se v žádném případě nedá ríci, (jak jsem chtěl ještě letos), že na SHARPe chybí software, protože existují nejenom hry, ale všechny možné druhy uživatelských programů, jaké si jen lze přát. Grafické editory, výborný textový editor FET atd. Jenomže to už je jiná kapitola.

Vladimír Škach.

POKE PRO SHARP

Návod, jak s POKE čísly pracoval, byl v Excaliburu č.6. Nahráte hru, stiskněte RESET a pomocí monitu vložte hodnoty. Znovu spusťte podle pokynu za začátku sít.

Vladimír Škach

BOULDER DASH

798E,C3
z živ. 78F0,max.FF
st 2617,00,00
skok ■ G2600

DRILLER

energie BB36,00
BC76,00
■ G1244

FRED

79C0,A7,C9
st G2183

GALAO

2F43,00
st nechcete, hru je třeba nahrat např. do Turbo Copy, změňte hodnotu a znova spusťte

GREEN BERET

A2B4,B6
■ 2919,FD,21,82
FF,C3,10,34
3457,8B,A1
skok na G2910

JET PAC

x živ. 6317,max.FF
st G7380

JET SET WILLY

8C38,00
x živ. 87E1,max.10
st 3295,C3,01,33
skok na G328C

KNIGHT LORE

čas C3A4,C9
neumíte dobit ■ start

1000,31,A0,5B,
3E,00,D3,E1,32,
3FD1,C3,00,2A
2A15,6C
skok na G1000

MANIC MINER

8946,00
■ G2000

ROBIN

BE32,00
st 1A66,C3,10,34
skok G1ADD

3496,05
3498,04
349D,D2

SUPER GORDON

4927,00,00,
00,00
st G2800

ZEXAS

220D,00
2011,00,00
skok na G2000

ELVIRA A JEJÍ NÁSTRAHY PŘEKONÁNY

CHYTROST NEJSOU ŽÁDNÉ ČÁRY



SUPERTIP!

Vážená redakce.

V patém čísle Excaliburu jste popisovali perfektní adventure hru Elvira. Tahle hra mě natolik zaujala, že jsem se od ní takřka nemohl odtrhnout. Dělaly mi však problémy souboje. ■ jejichž větší obtížnosti je také v článku zmínka. Jelikož jsem při těchto soubojích ztracel poměrně dost životů, také hry jsou totiž moji slabinou), vymyslel jsem si takový malý trik a rozhodl jsem se Vám prostřednictvím sdělit ho i ostatním, (pokud se Vám ovšem bude líbit).

Tak takhle začíná dopis přítelk Radku Beneše z Vimperka a nám se jeho nápad i jeho trik opravdu líbí u tak ještě začerstva (dopis přišel 8. října) jej okamžitě dáváme všem fundum na vědomí. Ani my v redakci nejsme totiž žádní arkádovi supermani a soubojové vložky jsou také pro nás těžko louskatevním ořechem. Proto, Radku, díky a máš slovo:

Trik obchází potřebu originálního manuálu, ve kterém jsou popisovány speciální nápoje, které jsou pro hlavního hrdinu na posilněnou michány v hradní kuchyni. Vše je určeno pro počítač Amiga.

Princip triku spočívá v úpravě datového souboru, který si hráč ukládá v průběhu hry na disketu a ve kterém je zaznamenaný stav hry (tedy i počet životů, sily, atd.) K úpravě je zapotřebí libovolný hexa-editor např. New Zap či Discovery. Ale teď už k vlastnímu postupu:

Zjistíte-li během hry, že Váš život vstí na vlásku a další souboj byste už při první chybě nepřežili, uložte si stav ve hře pomocí funkce SAVE do souboru, který např. pojmenujete Pokus.ELV. Nyní vyresetujte počítač a natáhněte si do něho některý ze jmenovaných editorů (nebo i jiný podle Vašeho výběru a Vašich možností). Vratte

do počítače disketu,

na níž je uložen Pokus.ELV. a nahrajte jej do editoru. V New Zap je to volbou FILESPEC, v Discovery pak FILES MODULE a LOAD. Potřebujete se nastavit na 20 756. byte od začátku souboru.

To provedete v New Zap funkci GOTO, kde zadáte číslo 41 u pomoci myši se nastavíte ■ levé polovině okna na byte, jehož pozice vpravo nahore je označena číslem 14. V Discovery si vyberete z menu FILE položku "JUMP TO" a potom do okna zadáte hodnotu 20 756 (\$5114).

Tim jste se dostali na začátek sekvence sedmi dvoubytových čísel, která udávají, jak si ve hře stojíte se svým zdravím. Čísla by měla začínat nulou a jdou v tomto pořadí: STR, RES, DEX, SKI, XXX, LIF a EXP, tedy celkem čtrnáct bytů.

Použil jsem stejně značení, jaké je na obrazovce. Číslo XXX se během hry nezobrazuje a při startu je nastaveno na 999 (\$03E7), je tedy jediné, které má první byte nenulový.

Zjistil jsem, že čím je toto číslo menší, tím více životů zíratíte, zasáhne-li Vás soupeřův meč. Nepřítel prostě potřebuje méně úderu k Vaší likvidaci.

Editorem však můžete tato čísla, byty, změnit. Nejdůležitější asi budou hodnoty pro STR (sila), LIF (život) a XXX.

Nedoporučuji Vám však měnit první nulové byty kromě XXX a dávat si tak více životů než 99 (\$0063). V prvním souboji byste stejně už po prvním úderu protivníkovou zbraní většinu takto získaných životů okamžitě ztratili. Mne se nejvíce osvědčilo toto nastavení:

STR = \$00FF (k usmrcení nepřítelé pak stačí jeden úder), XXX = \$03E7 (jako při začátku hry) a LIF = \$0063. Co ostatní zkratky znamenají nevím, nemám originální manuál.

Upravený soubor si zase pěkně uložte zpátky na disketu a hurá zpátky do hradu za Elvrou!

Jak vypadá závěr hry, taky nevím, protože jsem v katakombách ■ hrázou zjistil, že mám poškozen disk číslo 5 u tak tedy shání nový a juk to vypadá, do hradu se nějaký čas nepodívám. Všem štastnějším čtenářům ale srdečně přeji mnoho úspěchů v dokončení hry měsíce z Excaliburu číslo 5. Jenom mi povězte. Jsou ty pětky hrou náhody, nebo jsou v tom nějaká divná počítacová kouzla?

Radku Beneše

Radku, ještě jednou děkujeme a myslíme si, že jde jenom o náhodu - kouzla neumi na Amige Elvira, ale umějí je naši čtenáři a Tvůj dopis je toho nejlepším dokladem.

Redakce

Belegost

Jan Zatloukal

Máte z trpasličího hradu, obsazeného zlými skřety, odnět drahokam, který léčí zranění, způsobena zlými silami.

1. Prozkoumejte trávu, najdete zrezivělou sekuru.
2. Vezměte sekuru.
3. jděte k jezírku, zde uvidíte třpytivý kámen.
4. Vezměte třpytivý kámen.
5. jděte podél bystřiny. Uvidíte podlouhlý kámen, železný hák a kaluž.
6. Vezměte podlouhlý kámen.
7. Použijte jej a nabroužení sekury.
8. Odložte podlouhlý kámen.
9. jděte zpátky a hoře.
10. Položte třpytivý kámen.
11. jděte k louce a do lesa.
12. Použijte 2 x sekuru. Poražte strom a osekujte něho větve.
13. Vezměte osekany kmen.
14. jděte k louce a na plán.
15. Použijte kmen k odvalení balvanu.
16. Prozkoumejte hrnec zlata. Najdete zlatou mouchu.
17. Vezměte zlatou mouchu, kahan a nádobku s olejem.
18. Z nádoby nalejte olej do kahanu.
19. Položte osekany kmen.
20. jděte k louce a ke stromu.
21. Prohledejte listi, najdete ježka.
22. Vylezte na strom pro jablko.
23. Prohlédněte jablko, najdete červa.
24. Vezměte jablko.
25. Slezte ze stromu.
26. Položte jablko a ježkovi, ten vám ně nabídne zlatý klíček.
27. Vezměte si zlatý klíček.
28. Klíče do středu louky a hoře.
29. Prozkoumejte kroví, najdete dveře.
30. Použijte zlatý klíček a otevření dveří.
31. Položte prázdnou nádobu.
32. Vezměte suchý mech.
33. Třpytivým kamenem zapalte mech.
34. Hořícím mechem zažehněte kahan.

35. Položte třpytivý kámen, už nebude zapotřebi.
36. Vezměte prázdnou nádobu.
37. Projděte dveřmi, samy se uzavřou.
38. Do prázdné nádoby naberte alkohol.
39. Najdete šípkou na pomoc a "pomáhejte si" tak dlouho, dokud budou slyšet kroky.
40. jděte na východ.
41. Položte nádobu s alkoholem.
42. do spížirny.
43. 2 x prozkoumejte sud s alkoholem. Skřet mezikm opije.
44. Vezměte lano.
45. jděte na východ.
46. Sekerou dokončete to, co načal alkohol.
47. jděte na východ.
48. Použijte lano.
49. Po laně do haly.
50. jděte na západ. Uvidíte kosti.
51. Mezi kostmi najdete meč.
52. Vezměte meč.
53. jděte do haly a na jih. Spatříte pavouka.
54. Položte zlatou mouchu, tím odlekáte pavoukovu pozornost.
55. Použijte meč.
56. Odložte meč.
57. Vezměte oštěp.
58. Použijte kahanu k nažhavení šplíky oštěpu.
59. jděte do haly, na sever, chodbou na západ a na jih. Uvidíte drahokam a zlatou tyč.
60. Vezměte zlatou tyč.
61. jděte na sever, východ až do haly.
62. jděte na východ, uvidíte velkého netopýra.
63. zabil netopýra užijte oštěp se žhavou špicí.
64. jděte na jih a sutiňam.
65. Prohledejte je, najdete dřevěné bednění.
66. Použijte ostrou sekuru, odstraňte bednění a uvidíte trámy.
67. Položte ostrou sekuru.
68. jděte dolů, uvidíte ležícího hada, který něco zakrývá.
69. Použijte zlatou tyč, had ji ovine odhalí na čem ležel.
70. Vezměte Alqualamic.
71. jděte nahoru.
72. Vezměte dřevěné trámy.
73. jděte na sever a do haly.
74. jděte nahoru.
75. Vezměte lano.
76. jděte na západ, na sever a (brz) do vody.
77. Svažte lanem z trámy vor.
78. Press any key... Stiskněte cokoliv.

Indiana Jones II

Oplatě západním sousedům neuspěchy při malé privatizaci a jim vyfoukněte před nosem faraonův platinový náhrdelník.

1. Prozkoumejte prázdná sedadla, najdete padák.
2. Vezměte padák, bič... a pryč.
3. Dolů! Padák ale použít!
4. Po použití odložit.
5. jděte na jih, uvidíte palmu.
6. Prozkoumejte ji, narazíte německou uniformu.
7. Vezměte ji a oblékněte a do ní.
8. jděte na jih a pokračujte, uvidíte německý automobil.
9. Prohledejte auto, až autobaterii.
10. jděte na západ, je tam lopata a radiostanice.
11. Vezměte oboje a východ.
12. Použijte radiostanici, dozvěte se instrukce.
13. Odložte přenosnou radiostanici.
14. jděte na východ - vida, truhla!
15. Jen se "protacujte", najdete klíček.
16. Odemkněte visací zámek truhly.
17. Položte klíček a berte diamant.
18. na západ, na sever a dále na sever. Uvidíte palmu.
19. Lopatou vyhlubte díru do podzemí.
20. Odložte lopatu, svlékněte uniformu a sestupte dolů.
21. jděte na jih a znovu na jih. U stropu visí diamant.
22. Slehnutím biče srazte diamant.
23. Bič odložte, diamant uchopte.
24. jděte na sever, pak 3 a západ a znovu na
25. Pro změnu na východ, spatříte další diamant.
26. Do sbírky hodí. Sebrat!
27. jděte na západ, na jih, 3x na východ, vydejte se na sever a znova na východ. Tam je nápis na zdi a další kus do série.
28. Vezměte diamant a pokračujte na východ, potom na sever. Tam je diamant.
29. Nenaříkejte, že je tu přediamantováno a berte.
30. jděte na jih.
31. Vidíte, jak se opláci sbírat diamanty! Položte všech pět kousků a otevře se vstup do faraonovy hrobky.
32. jděte dolů a uvidíte platinový náhrdelník...

COMMODORE 64

- Prodám příslušenství a učební výměny celodiskových her. Sbírám i simulátory a hry s názvem A 10 Tank Killer. Seznam zašlu. Karel 21. Tolerá 21. Opeva 746 01
- Vyměním jakýkoliv disketový software na C64, výběr 260 her. Přemysl Dolník, 5 května 745, Bechyně 381 65
- Sháním manuál Iron Lord na C64. Též mohu nabídnout různé české manuály na prodej. Jiří Moravec, Teplická 11, Praha 10. Prosek, 190 00
- Koupím hry výběr v letech 1988. Radovan Kolář, Rokytnice 438, Vsetín 755
- Pro C64 koupím Page Fox Giga Publish a Geopublish. tel. (02) 888
- Koupím hry na C64. Cena dle dohody. Michal Stanislav, Chalabala 1597, 150 00 Stodůlky, tel. (02) 555 123
- I, 1541 I. Dr 1535 a další příslušenství. Klášter, Hálkova 12, Šumperk 787 01
- Prodám Commodore 128 - jednotky jednotky + zelený monochrom. Informace - manuály a programy oca 13.600. tel. (02) 705 944 Tom Větrovský, V němách 362, Praha
- Nabízím hry na C64 na kazetách. J. Fröhlich, Zámecký vrch 1401, PSČ 463 11 Liberec 30
- Koupím pro C64 program Atari emul. V. Janečka, Železná Ruda 5, 369 PSČ 340 04
- Vyměním celodiskové hry na C64. Razítkem Turrican 2, Last Ninja 3 a 250. Michal Šimola, Koperníkova 883/43 Třinec VI, 739 61
- Prodám Comm. C64/I, disk drive 154VII, final cartridge II, BT-100, RI-1 mouse, cassette recorder. Vše v dobrém stavu za 13.000 Kčs. J. tel. 472 44 94 večer. Začátečníky začkolem
- Vyměním nejnovější hry na C64. Jen na kazetě. Sháním: Dick Tracy, Duck Tales, Bell & Squadron. Seznam za seznám. Výběr z seznamu. Osvobození 361, České Meziříčí 517 71
- Vyměním hry na C64 raději na disketách. Tyršova 6, 120 00 Praha 2
- Stovíček tel. 0441 (Náchod) 207 68 Nový C64 i prodám + disketová jednotka 1541 I, 33 disket, 24 kazet, resel literatura, mapy. Vhodný dárek. Špičkové hry. Nabízíme, neváhejte.
- Prodám koupím, vyměním jakýkoliv software na C64 C128. Pošlete na adresu: Ajetek, Ničkewiczova 11, Praha 6, 160 00
- Koupím manuál strojového kódu k C64. Vyměním hry a užit. programy na kazetách. Chytra Psík kasařny 104/1, Jindř. Hradec 377 01
- Prodám C64 + dataset + joy. - 500 her P. Knoblich N. Fryda 1, Č. Budějovice 370 05
- Koupím hry na C64 Turrican 1, Battle Squadron, Teenage Mutant Ninja Turtles, Silba, PKondělská 9, Praha 8, Libeň 180 00
- firmu nebo člověka, který opravuje Commodore 64 v co nejkratší době. J. Janotek, Okružní 4, Hustopeče 683 01
- Zhádám North and South, Lords of Doom, Last Ninja 3, Elite II na C64. B. Reday, Astronautická 37, Košice
- Kdo prodá na dobrku manuál ke hře Apollo 11 na C64. Předem děkuji. Petr Opařeny 245, PSČ 391 61
- Prodám C64 I, 2x joystick, datasette, 6 kazet her 5800 Kčs. Pavel Chobot, Vodňácká 400/10, 460 07 Liberec 7
- Koupím na C64 Lotus Esprit Turbo Challenge, L. Korotwitschka, Palackého 703, 735
- Koupím disk, verze programu: Hydra Plus, Master Base, Star Texter Sam Reciter, Pascal atd. Dalibor Ondra, Sadová 19, Adamov PSČ 679

Upozorňujeme všechny, kteří hodlají inzerovat, že pořizování kopii za komerčními účely je v souladu s autorským zákonem a podle trest. zákoniku (§ 152) jde o činnost protiprávní!

- Prodám Schneider PC/XT 40 HD RAM 16 kB CGA. Commodore 128 mechaniku Comm. 1571. Ceny dohodou. Peter Novák, Margašová 2, Sároš 926 01 tel. (070792)
- Prodám C64 + disketová jednotka + magneto fon + 35 disket + 5 kazet + literatura + 2 joysticky. Adam Danák, Margašová 2, Brno 600 00, tel. (?) 673 930
- Prodám C64 dataset, joystick, 16 kazet. Jenom komplet. Levné. Luděk Dostál, Čejkovského 906, Hradec Králové 500 01 tel. (049) 614 830

MS DOS

- Vyměním hry na PC (VGA, EGA, Hercules, Monochrom). Pošlete seznam se stručným popisem her (A - tedy parodie, co s tím - adresa chvíle) Fandová, při využití kupují kupují nemusíte na hru, ale na text)
- Kdo nahrává kvalitní hry na PCXT CGA? Zaslávejte svůj seznam se stručnou charakteristikou. Jiří Arnošt, I. Šustaly 1060, Kopřivnice 742 21
- Kdo nahrává hry na PC/AT? Zaslávejte seznam. Petr Dolník, Luční 4592, Zlín 760 05
- Vyměním hudební programy na Soundblaster, AdLib, Covox, D/A a hry na VGA. Filip Lázník, Urzova 296, Hradec Králové 500 06, tel. 621 908
- Vyměním hry na PC IBM (VGA, EGA). Filip Růžek, Nedašovská 334, Praha 5 155 00, tel. (02) 301 6113
- Koupím hry na PC. Vůbec nemusí být nové. Prosim o seznam. O. Hák Černá 7, 110 00 Praha 1
- Vyměním hry a programy na IBM PC (VGA). Igor Stašek, Větrná 81, 671 72
- Hry na PC Koupím nebo vyměním za užitkové programy. Prosim nabídněte. Jan Láka Krakovská 22, Praha 2 110 00, tel. (02) 268 570 večer
- Vyměním hry na PC AT popř. programy Petr Čech, Štětinká 361, Praha 8 - Bohušice 181 00, tel. 855 29 18
- Sháním hry na IBM PC (VEGA, VGA). Syc, Kukelská 920, Praha 9, 198 00
- Sháním tyto hry: Fighter Bomber, F18 Combat Pilot, Red Baron, F 29 Patalator, Silent Service II, F/A 18 Interceptor, Gunship. Ing. V. Vašek, K. Chocholy 25, 370 05 Č. tel. (037) 733 0000
- Vyměním nebo prodám hry na PC. Jakub Ridel, Ondříčka 22, Č. Budějovice 370 11

Amigisti pozor! Hry na Amigu!
Velký výběr mezi ceny, novinky 1991!
Pošlete na adresu: Riká Pinter.

■ takhle inzerát zdejma nemá vypadat.
Inzeráty zdejma jsou trvale komerční činnosti
otiskneme po zaplacení inzerátu místa.
Cena je 12 Kčs za řádek (asi 40 znaků).
Uhrada pošlovou poukázkou A předem
na adresu Popular Computer Publishing
Mezibranská 11 Praha 1-Konc.
CEKO 1 čís. 411 643 / 0300

ATARI ST/TT

- Vyměním nejnovější hry na A-ST. Vlastním Turrican II, Shadow Dancer atd. Fr. Král, Podbořany 281 Lubenec 439
- Prodám textovou hru Boggit v češtině pro Atari ST na motivy Tolkenova Hobbita. Běhá na mono monitoru i TV. V originálním balení 120 Kčs. L. David, 548, Praha 9
- Prodám Atari 1040 STFM. Cena 1000. Spěchá 111. Na Kocího 160 00 Praha 6, tel. 315 4170
- Koupím dvoudisketovou jednotku k Atari 520. J. Mareček, Karlova 407 77 Šluknov
- Koupím nebo vyměním hru Red Baron, popř. podobné letové simulátory. Sháním manuál na FS2. PKloc, Bydžovského 16, 100 00 Praha 10, tel. (02) 776 258
- Vyměním nebo koupím hry na Atari ST. Prosím o seznamu. Milan Hofman, Šanová 135, Česká Lípa 470 01
- Vyměním, koupím, prodám hry, manuály a systémové programy na A-ST. Vlastním rozsáhlý herní software. Pro spolupráci nabízím solidní jednání. Dospivá, Lazecká 32, Olomouc
- Vyměním programy pro ST. Seznam na 1000 za známku. P. Štýblo, Mikulandská 6, Praha 1, 110 00 a Vítku znáz?
- Vyměním hry + programy. Pošlu seznam na T. Procházka, Brožíkova 1596, Žatec
- Je to jednoduchý. Mám Atari ST a potřebuji hry a ubtíkáče výměna 1:1. M. Čermák, 4, Praha II
- Prodám Atari STE (20 000). Záruka 1 rok. Spěchá. Petr Turek, Západní 38, 57101 Moravská Třebová
- Koupím Atari 1040 STFM (do 10 000). Damborský, Čtyři Dvory 7, Ostrava
- Kdo nabízí The Cycles, GP Circuit, TD 3, Indy 500 na A-ST? Výměna možná. Václavka, Bezručova 11, Kojetice na Hané 798 41
- Prodám 2 ks SIMM modulů po 256 kB RAM a floppy Epson pro Atari STE/STFM. J. Kuta tel. 049/813 753

RŮZNÉ

- Plotr (aouhadnicový zapisovač) XY 4140 Laboratorní přístroje Praha prodám. Připojte ho k počítači. K Favoritu? Informuje se svým klubem. Mohu dát SW AtariXL/XE Christian David tel. (02) 777 548
- Programy různého druhu na SAM COUPÉ vyměním, koupím, prodám. J. Vavra, Ruská 24, Praha 10 Vršovice, 101 00
- Vyměním hry na SHARP MZ 800. Marek Slámeník, Vrbovského 2, 738 01 Havířov. tel. (?) 339
- Koupím hry - novinky na AMSTRAD CPC. Dobře zaplatím. M. Merta, Osvobození 317, Příbram 7, tel. (0306) 246 28
- Koupím board PC XT s pamětí i bez Udejte slav. 751 085 večer
- Prodám počítač SM 4/20 + periferie i jednotky. P. Paukner Zdeněk tel. (02) 332 28 70
- Prodám BT trafo FZ1 + k. Didakliku 1000 Kčs. Vše nové. J. Dubík, Pustějov 122, PSČ 742 43

HARDWARE

- Prodám tiskárnu Robotron K6304 + 100m termopapíru (tiskne i grafiku) pro Atari ST nebo PC. Michal Hrubák, Česká 32, Česká Budějovice 370 01. Cena jen 100 Kčs

SINCLAIR

■ Mám Didaktik Game a disk jednotkou Didaktik. Hledám někoho pro výměnu her a programů na disketech. JIH Praha, Radošovice 149, p. Prátičce 684 46

■ Nabízím velké množství her z let 87-91 různých a levně. Seznam: Josef Kralochvíl, Kařez 184, 338 07 Kařez

■ Sháním hry Dizzy, Huncha, Tusker, Bubble, Turris, Elite, Zd. Mott, Lillova, Jablonec n/N 488 01

■ Kdo prodá zachovalý počítač ZX Spectrum + Spectrum+128K, popřípadě +2? Sháním také plnou funkční Interface 1. E. Morálek 48, Litoměřice 412 01, tel. (0418) 7002

■ Vyměním hry na ZX Kus za kus, nebo prodám za jednotnou cenu. Seznam zadlu. Jan Frim, Pod Kráským lesem 10, 142 00 Praha 4

■ Prodám ZX Spectrum, Interface, joystick, kámu myš, 200 programů, TV stolek, literaturu, datarecorder. Vše za 7000. Jan Křivánek, (018) 278 102

■ Koupím originál Sinclair Interface. Dvořák, Smetanova 42, 370 01 Čes. Budějovice

■ Sháním nové hry na ZX. Výměna možná i na disku. Seznam za známku. J. Břicháček, 7, České Budějovice tel. (71) 227 61

■ Prodám programy na S. zapíšovač J. Blažek, Pionýrů 365, Budyně n/O 411 18

■ Prodám alebo vyměním hry a programy na Didaktik G. I. Novotný, Zelená 703, Dun. Streda 01 a) z různých verzí her)

■ Sháním hry, užitkové a Excaliburu a logikou textové hry. Jesem ochoten si vyměňovat programy a hry. Josef Krajíček, Horoušany 11, Uvaly 678

■ Koupím hry na ZX (Didaktik). Hlavní hru Robocop. Cena dle dohody. Martin Padevát, Chalaba 165 00 Praha 6 Slodůvky (02) 878

■ Koupím hry popisované v Ex. Miroslav Panenka, Česlovská 9/1826 Český Těšín 737 18

■ POKE a úpravy hry. Název hry - obratem vám hry. Mohu také upravit vám hru. J. Bráza, J. 1 00 00

■ Koupím hry F18, F29. Robocop na Puklinova 2, Kolín 040 01

■ Kdo vlastní programy v Excaliburu a určené pro ZX (hlavně novinky, zaměřené na motorický sport), ať ozve: Petr Běk, Umíje 11

■ Koupím, vyměním hry na Didaktik M. J. Vojáček, Stavbař 277/2 Ústí n/L 400 12

■ Vyměním nebo prodám nejnovější hry na ZX Spectrum. Seznam za známku. Polák, Gagarinova 1229, Haviřovský Brod 580 01

■ Koupím hry Jackal, Dragon Spirit, Teenage Mutant, Ninja, Jet, Power Klusoř. 784, Kolín 280 02

■ Vyměním programy a hry na Didaktik G. a Spectrum. Pomůžete mi někdo rozšířit paměť RAM z 80 na 128 Kb? Hledám Didaktik Klub. J. Čtvrtěčka 11/147, Strakonice 386 01

■ Rád bych si vyměňoval hry na ZX Spectrum. Seznam pošlu, pošli mi vás. Výměnou např. Golden Axe, Turrican 1, Dizzy 4. Martin Můčka, Lány 1388, Veselí n/Mor. 698 01

■ Prodám, koupím, vyměním jakékoli hry, programy, menuhly (password), tisk na BT 100, kopírky pro Didaktik G. Hledám pro ZX hru na Atari známou jako Fractalus. J. Čtvrtěčka 11/147, Strakonice 386 01

■ Sháníš manuál k programu ZX Spectrum. Podmínka žádání: R. Holub, Na spojce 1, Praha 10 Vršovice 101 00 tel. 723 730

ATARI XL/XE

■ Vyměním hry na A800XE. Seznam za známku Jan Vlasák, Pod lesem 17, Dáčín IV. 405 02

■ Prodám literaturu na XL/XE: Ut. assembleru, Loga, Kyan Pascalu, MAC/65, popisy programů, adresy výpis ROM, zpravidla ze šesti AK. M. Čermák, Lučanská 1801, Žalec 438 01

■ Vyměním ty nejnovější hry co na Atari XL/XE existují Patrik Fouqué, Mikulášská 533/2, 480 01 Liberec 4

■ Sháním hry na Atari 800 XE/XL na kazetách. Zašlete seznamy a ceny respektuji. R. Malý, T.G. Masaryka 2318, Frydek-Místek 736 01

■ Koupím nebo vyměním hry z let 1987-91 v T 2000 i disketové. Prosím o seznam. Štěpán Hubáček, Záhumenní 87, Lužice 698 18 tel. (0628) 286 37

■ A800XE-disket+joystick-7 a programy (návody) - Vlastimil Hocoudrž 16304, dvě role papíru. Cena za vše je pouhých 8500,-. Tel. (017) 272 30 volat po 17. hodině.

■ Sháním program Poke Loander na Atari 800 XE/XL. Radek Hrdáček, nám. SNP 382, Kynáperk n/O PSČ 357 51

■ Mám zájem o dopisování a výměnu programů i literatury na Atari XE. Zašli svůj seznam. Jiří Tejkl, Gočárova 1289, Hradec Králové 500 02

■ Koupím, prodám nebo vyměním hry a programy na Atari XE/XL (Turbo 2000). Swierczak, Hornická 1631, Rychvald 735 32

■ Vyměním hry na Atari 800 XE. Milan Markuš, Drahý 170, Ořechov 687 37

■ Prodám Atari 130 XE, meg. XC12+ Super Turbo 1200 her a prog. 2x joystick. Cena 7500,- Joz. Kodet, Mladečnická 4, Karlovy Vary 380 19

■ Na počítač Atari 800 XE koupím Elite, Klon, Turrican 1+2, Eldelon, Petr Polášek, Němčíky 226, PSČ 691 07

■ Prodám Atari 800XL, náklamu K6304, nagneton XC 12 (Turbol joystick, cartridge, zpěvovací Alifral, 20 kazet her a uživatelských programů, tv okénka na koupónu, tv naplnitří) Martin Zezula, V 1738/4, Brandýs n/L 250 01

■ Prodám A800XE + mgf T2000 + 2x joystick + 3 cartridge + 8 kazet + 400 her a prog + literatura, plánky, mapy. To vše jen za 7800 Kčs. V. Gric Nám. osvobození, Třebíč 674 01

■ Sháním jakékoli hru na A800, která v Ex.

vysta. Zaplatím či vyměním jinou. L. Bartoš, Pospíšilova 1, Hradec Králové 2, 500 02

■ Koupím manuál Kyan Pascal vydaný ve Svazaru Hodonín. Pavel Müller, 1229, n/L 400 03, 047/320 32

AMIGA

■ Vyměním, případně koupím hry a programy. Petr Karban, Hrubhova 1463, 500 02 Hradec Králové 2

■ Nabízím výměnu programů a her na A500. Seznam za známku Michal Hadrava, Riegerova 26101 Příbram 1

■ Prodám nový Commodore color 1084 cena 699 DM nebo podle aktuální převodu v Kčs. Ideal pro Amiga. Ing. Michal Štibinger, Blažová ul. 538, 734 01 Karviná 4, (71) 45376

■ Záhlaví manuál k Amiga Basicu. Marek Gízela, 134. 076 Třebíč tel. (0948) 91218

■ Prodám nový Amiga 500, TV Mod, Diskety, joystick. Peter Beethovenová 23, Třeboň 08

■ Vyměním programy A500 Josef Křížan, 27. Šumperk 787

■ Vyměním programy a hry Filip Novák, NBB 895, Boleslav 293 01

■ Prodám nový TV modulátor pro A500. J. Krystek, Česlovská 971, Bohumín 735 81

■ Když potřeboz začleňovat k A500 a vybudoval jsem horní software? Brandl, tel. Praha 538 po 10.00

■ Vyměním manuály a programy A500 (IMB). Tomáš Čelzna, Leninova (pošt.?) 142, 734 01 Karviná 4

■ Vyměním hry a programy na A500 tel. ha? 1564 254 po 10.00 hod.

■ Vyměním hry, příp. koupím na Amiga 500. Filip Šimon, (02) 858 volat kolem 10.00 hod.

■ Vyměním, prodám, koupím hry. Beru též David Nocat, 5 května 11, 480 01 Liberec 1

■ Prodám TV modulátor pro Amiga za 800 Kčs. Kotice (096) 33177

■ Koupím hry na A500 (Monkey Island 1, 2). Čádová, Merca, R. Type II, Rolling Ronny a další. Kde pořadí, kde je možno získat originální hry pro Amiga? (Nejdéle v SRN, cíle je to až nejde K. Jetná, Předmětce n/L 12 PSČ 294 74

■ Sháním hru Elvira pro počítač Amiga (elaček #5). Vyměním také programy a hry pro Amiga. Zašlete seznam pošlu svůj.

■ Vyměním hry a programy na Amiga 500. Vímperek, 01

ANO

V rubrice

PCM EXCALIBUR

MS-DOS AMIGA ATARI ST/TT APPLE HARDWARE
 ATARI XL/XE C64/128 SINCLAIR RŮZNÉ KLUBY

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

Takto výplňte inzertní kupon! Vzhledem k zájmu o inzeraci nemůžeme otištovat více. Uvádějte jméno, adresu i PSČ a u telefonu také volací značku vaši číslo: např. PRAHA má 02

V časopise počítačových her Excalibur bych rád četl

Také váš nápad, či přání může ovlivnit obsah příštích čísel, proto budeme rádi, neopomněte-li něco pro nás připsat! Díky předem!

INZERCE

ANKETA

Cruise for a Corpse

kompletní řešení:

Jistě si ještě pamatujete na velmi povedenou hru Operation Stealth od firmy Delphine Software - the Cinematique. V nedávné době tato francouzská firma dokončila již třetí adventure a nazvala ji Cruise for Corpse neboli Plavba pro mrtvolu. Ocitnete se v roli inspektora Raoula, který byl svým přitelem Niklosem pozván na zábavnou projížďku lodi Krátce po vyplutí se však na lodi stala vražda! Zabit byl právě Niklos a jeho sluha zavolal Raoula, aby mrtvolu ohledal. Vtom přišel úder do hlavy a ...

(ohle je výsledek)

8:00 - začínáte v pracovně zavražděného, kde na podlaze vedle popelníku naleznete první důležitý předmět, smuchlý papírek. Rozbalte jej a přečtěte si text. (není to slovensky?)

■ - zajdete si do baru a ukažte papír barmanovi.

8:20 - prohledněte si knihu, kterou jste dostali od barmana a vezměte dopis v ní vložený. Dopis si také přečtěte.

8:30 - ve vedlejší kufárně si popovídajte s Tomem.

8:40 - jděte na zdviženou záď a promluvte si se Susan.

■ - nyní ■ palubu před kabínou č. 3, vejděte do Daphne na pokoje, tak budete svědkem měnící hádky. (klepal jste?)

9:00 - vratíte se do kufárnny, seberte a přečtěte si lístek, který zde ztratil Tom.

9:10 - do baru mezikrát zavítala Susan, se kterou si opět promluvime. (než se lízne)

■ - ve své kabíně (č.6) vyzpovídajte spolužádku Ju-lia. Pozor, koktail (a ráckuje)

9:30 - jděte do Fabianiho kabiny (4) a prohledněte si levý kufřík. Fabianiho sarmotnýho najdete v jídelně. Promluvte si s ním. (jak se mame, otče?)

9:50 - navštívte Toma v jeho kajutě a položte mu par dočerných otázek. (jen dvě?)

10:00 - zpátky do naší kabiny (6), kde na koberec najdete (kdo to tady...) malý klíček.

10:10 - klíčkem otevřete zamčený stůl v Niklosově pracovně a uvnitř vezměte malý lístek "Thank you note", přečtěte si jej. (kde mám slovník?)

■ - prozkoumejte kufřík s náramkem, za kterou

byl lístek schován. Při pohledu lupou ■ náramek si blíže prohledněte sponu (vpravo), najdete monogram R V J. (a punc?)

10:30 - v jídelně v levém kufříku naleznete propadlé akcie (Engagement Invitations), pečlivě ■ je prohledněte. (Nehodí se pro kuponovou privatizaci?)

10:40 - jdete na horní ■ palubu, před kabinou č.3. Dějte se směrem k zádi, tj. ke kabíně č.2. Budete svědky milostné scény... (Od 12 let přístupno)

10:50 - o nové zážitky se podělte ■ s otciem Fabianem (kabina č.4). (Co vy na to, fotř?)

■ - sejděte do podpalubí, do pokoje sluhy Hektoru ■ jako obvykle ho vyzpovídajte. Až si trochu zaposloužete, opětěte se ještě na pár věci Tomu, ■ v kufárně. (Ach ■ puch!)

■ - hle ■ ■ ■ bledá) tvář na obzoru, je to pan Dick ■ mořské paney (A-zadní hala). Pořádně ho potrapíte svou ■ tečností. (lupy, ostré na něj!)

11:20 - nyní obejděte všecky osoby a snažte ■ získat co nejvíce dalších nářetů k hovoru, nakonec prohledněte levý koš v prádelně, najdete důležitý medailon. Komu asi patří?

11:30 - ■ svém novém objevu si promluvte s Tomem, je stále ještě v kufárně. (Kyslik!)

11:40 - chcete-li vidět delirium tremens, zajdete se podívat na Susanu do kabiny č.3, kde také v levé skříni objevíte záhadný recept ■ kabelce se šminkami. (To je make-up!)

■ - opět se snažte získat nová téma ■ hovoru od dosluhých osob a pak si skočte do baru pro whisky, led a pro skleničku. (takhle ■ službčí?)

12:00 - Susan relaxuje ■ zádi ze své opilosti, zlepšete ji náladu sklenkou whisky.

12:10 - než se Susan znovu opije, pořádně si ■ ni promluvte. (Zkuste ji vysvětlit, že alkohol níčí srdce, játra, mozek apod.)

12:20 - ■ poznatky si proberte s Tomem a s otciem Fabiem. (Oběma to dobré kecí.)

12:30 - podívejte se oknem do Rebecciny kajuty č.2, bude ■ svědky důležitého rozhovoru.

12:40 - nové a důležité informace získejte od Susan a od Hektora a poté prozkoumejte ručníky v pravé skříni kajuty č.3, najdete výstrížek z novin.

12:50 - v druhé skříni zleva ■ Fabiániho pokoje najdete malé hodinky. (Primky?)

13:00 - popovídajte si o nich s Juliem, který stojí přímo před kabinou. (Primky prima, hc?)

13:10 - na vývýšené zádi narazíte na novou osobu - Rosu Logan, zjistěte, co si o událostech myslí ona a nové informace zkonfrontujte s Rebeccou (kabina č.2). (Rebeca, Rosa je..)

13:20 - další novou postavu zastihnete v kabíně č.3, je ■ Daphne, Niklosova dcera, její názory jsou zvláště užitečné.

13:30 - v zadní hale si promluvte s Dickem, v baru se Susan a konečně v jídelně s Fabiánem. (Při jídle se ale nemluví!)

13:40 - seberte malý klíček z hrnce v prádelně a povídajte si s Hektem, který uklízí v Niklosově pracovně.

13:50 - z Daphne vyzvědte něco nového o Rose ■ potom prohledejte košek ■ vývýšené zadní palubě. (lěch špačků!)

14:00 - až se Rosa přestane zlobit, tak ■ s ni popovídajte na nové téma. (Co ten Klaus?)

14:10 - nyní je Tomova kabina konečně odemčena, ■ skříni najdete důležitý dopis.

14:20 - pospěšte si na zdviženou záď a až bude zle, použijte záchranný kruh.

14:30 - Susan vám sdělí nové drby... (a ■ je dobré)

15:00 - přesuňte se do její kabiny (č.3). (a lo to má ■ to)

15:10 - pod zrcadlem naleznete Daphninu hraci skřínnu, kterou musíte sputit malým klíček z prádelny.

■ - zablokujte otáčející se postavičku a znova otočte klíček, vezměte si dopis z tajné schránky. (To je, co?)

15:30 - hra do baru. (?)

15:40 - na místě činu seberte kabelku. (s mařenama?)

15:50 - kabelku vrátěte Daphne (kabina č.3) a zeptejte se ji ■ Agnesinu závěť.

16:00 - na WC vedle kabiny č.2 najdete ■ umyvadlo (!) mydlo, seberte ho. Nyní vás čeká zdlouhavé vyslýchání všech osob na palubě, trapte je tak dluho, az získáte 10 minut.

16:10 - rychle ■ Dickem, vi nečo nového... (o StB?)

16:20 - v naší kabíně leží ■ dveři zajímavý dopis.

16:30 - běžte se podívat na služu Hektora, leží ve své kabíně a simuluje bolesti slepčeho střeva. (Snídí ovocné mlusli.)

16:40 - konečně mužerna do kuchyně, kde je potřeba vzít ze stolu uprostřed místnosti otvírák na plechovky a sjet tajným výtahem (nahore vpravo) do skladu. Tam seberte páčidlo, v levém dolním rohu místnosti vylomte uvolněná prkna, najdete usvědčující 8mm film. Dal vylomte viko bedny a otevřátkem otevřte plechovku - pozor granaty! (A co úklid?)

16:50 - u motorů na levém kruhu leží užitečný šroubovák, bude se jistě hodit.

17:00 - na promítacíku v kufárně nasadte nalezený film, šroubovákem sundejte kryt přístroje a stiskněte tlačítko. Nasroubujte kryt zpět a tlačítko stiskněte znovu. Teď pozorně shlednete tajné zábery. (Porno?)

17:10 - v zadní hale potkáte Daphne, která vám predává vzkaz od Susan. (Milují Té?)

17:20 - v kabíně č.3 si prohledněte Susan. (Kočka, ne?)

17:30 - nyní se vám otevře přístup do poslední neneváštivejné kajuty, kde ■ knihovně najdete jednu velmi důležitou knihu, pořádně ji prohledněte.

17:40 - v Niklosově pracovně sestavte knihy na prostřední poličce knihovny v pořadí "INCAL". (Což LACINA?)

17:50 - projděte tajným vchodem a zmlaňte útočníka do bezvědomí. (Žeby skin?)

18:00 - prohledejte ho. (No jen ■ nestyďte!)

18:10 - seberte pařáčku. (?)

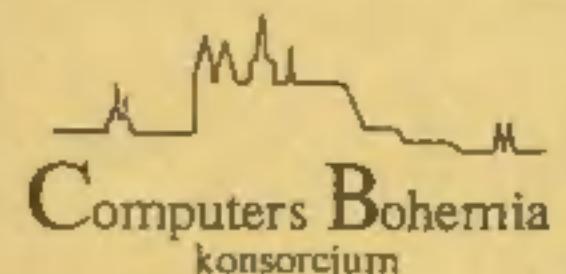
18:20 - v kufárně ukažte pařáčku Daphne. (Lidi, ta zírá!)

18:30 - usvědčete vraha!!! Na shledanou ■ dalších návodů se těší ■ + S.C.S.

Computers Bohemia - servis zásilací služby

Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.

Pod lázní 2, 140 00 Praha 4 (jen zásilací adresa)



Commodore AMIGA 3000

AMIGA 3000 tel.
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání tel.

Commodore CDTV

Commodore CDTV AMIGA-CD ROM 29998
Tast-Amiga interface AT klávesnice 1999

Commodore 64

C64-II 64KB RAM 5249
VC 1530 kazetová paměť 899
VC 1541 - II ext. drive 5,25"/170 KB 5599

ATARI

Atari ST/STE/MegaST/MegaSTE

DataJetX40 42MB 25ms SCSI harddisk (ST/STE) 21495
DataJetR44 44MB 25ms SCSI vyměnitelný harddisk + 1 cartridge (ST/STE) 29998
Data-Cartridge 44MB pro DataJetR44 4495
Data cable VHA-2 20cm DMA kabel 666
vortex ATOnce-Plus 80286 PC/AT emulátor, 16MHz, Norton 8.0, EGA a VGA monochrom (ST/STE) 7129
vortex ATOnce-386SX 80386SX emulátor, 16MHz, Norton SI až 16 (jen pro MegaSTE -

bez adaptérů)	14289
vortex ATOnce-386SX/ST 80386SX	
emulátor, 16MHz, Norton SI až 16 (ST/STE - není pro MegaSTE)	14289
80387SX-16 aritmetický koprocesor pro 386SX a 386SX/ST	6198
vortex FAST-RAM 512KB pro 386SX a 386SX/ST	1849
Adapter MegaST	1489
Adapter 1040STE	1869
PLCC-Extractor pro 386SX	1249
Atari MegaST4 + monitor SM194 19" 1280x1024 bodů mono. + grafická karta	tel.
Atari SLM804 laserová tiskárna	tel.
Calamus SL DTP program	22498

ŽE JE NEZNÁTE?

...AMIGA MAGAZÍN přináší zajímavé informace o dění ve světě AMIGA...

– bez EXCALIBURu by mnozí hráči počítačových her byli bezradní...
– s pomocí PCM zjistíte, že existuje více druhů počítačů...

...VYDÁVÁ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1...

AMIGA 500 PC/AT AMIGA 500 plus PC/AT

IBM-PC KOMPATIBILNÍ AMIGA

- dva počítače v jednom
- Norton SI faktor 16,2
- multitasking AMIGA - PC/AT
- EGA a VGA monochrom, rozlišení
- Windows 3.0 (min. 2 MB RAM)
- vysoká kompatibilita

tel.

**NEKOMPATIBILITA
MINULOSTI**

**69,- za 90 minut
BESTSELLER:
THE ULTIMATE
SOUND
EXPERIENCE
VOL.4**

90 MINUTOVÁ AUDIOKAZETA
S NAHRÁVKAMI HUDEBNÍCH SKLADEB,
INTERPRETOVANÝMI POČÍTAČEM

AMIGA 500
DOLBY SYSTEM STEREO



Computers Bohemia - servis zasílací služby

Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.

Pod lázni 2, 140 00 Praha 4 (jen zasílací adresa)

NEZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Pokud jste v nabídce Computers Bohemia nenašli některé výrobky, o které byste měli zájem, vypište je v této objednávce nebo na zvláštní příloze. Uvedte také cenu, kterou byste byli ochotni zaplatit.
2. Objednávku zašlete na adresu: Computers Bohemia, Pod lázni 2, 140 00 Praha 4.
3. Tato objednávka je nezávazná, neboť dosud nemáme ■ prodejci nebo výrobci kontakt.
4. O rychlosti a výsledku vyřizování této objednávky Vás budeme průběžně informovat.

Jméno

ulice

PSČ, město

Telefon s předvolbou ()

název výrobku (výrobce)

ks

cena

celkem

typ počítače:

celkem

ZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Nejdříve se telefonicky nebo pisemně informujte o aktuální cenách, dopravě a způsobu placení.
2. Po upřesnění zašlete tuto objednávku na adresu: Computers Bohemia, Pod lázni 2, 140 00 Praha 4.

Jméno

ulice

PSČ, město

Telefon s předvolbou ()

název výrobku

ks

cena

celkem

typ počítače:

instalace, doprava

celkem

datum, podpis:

NAŠE TIPY PRO VAŠÍ NEZÁVAZNOLI OBJEDNÁVKU

VŠICHNI

...háním hry a další software...
...návody, knihy, informace...

COMMODORE AMIGA

...Novia 20i - miniaturní harddisk 20MB s kontrolerem se snadno instaluje dovnitř Amigy 500...
...urychlovací karta s MC68030...
...flickerfixer pro Amigu 500...
...trackball se obzvláště hodí k Amige 500 plus...
...program MSH umí konvertovat data mezi Amigou, MS-DOSem a Atari ST...
...program VIRUSCOPE zničí kolem 100 virů...
...nové Assemblerky, Pascaly a C...

COMMODORE 64

...diskárna by se využila...
...nové programy jsou prý výborné...

TĚŠÍME SE NA VÁS

NA PRODEJNÍ VÝSTAVĚ ČS. A ZAHRANIČNÍCH FIREM

PC SALON

3. - 5.12.91

(10 - 18 HOD.)

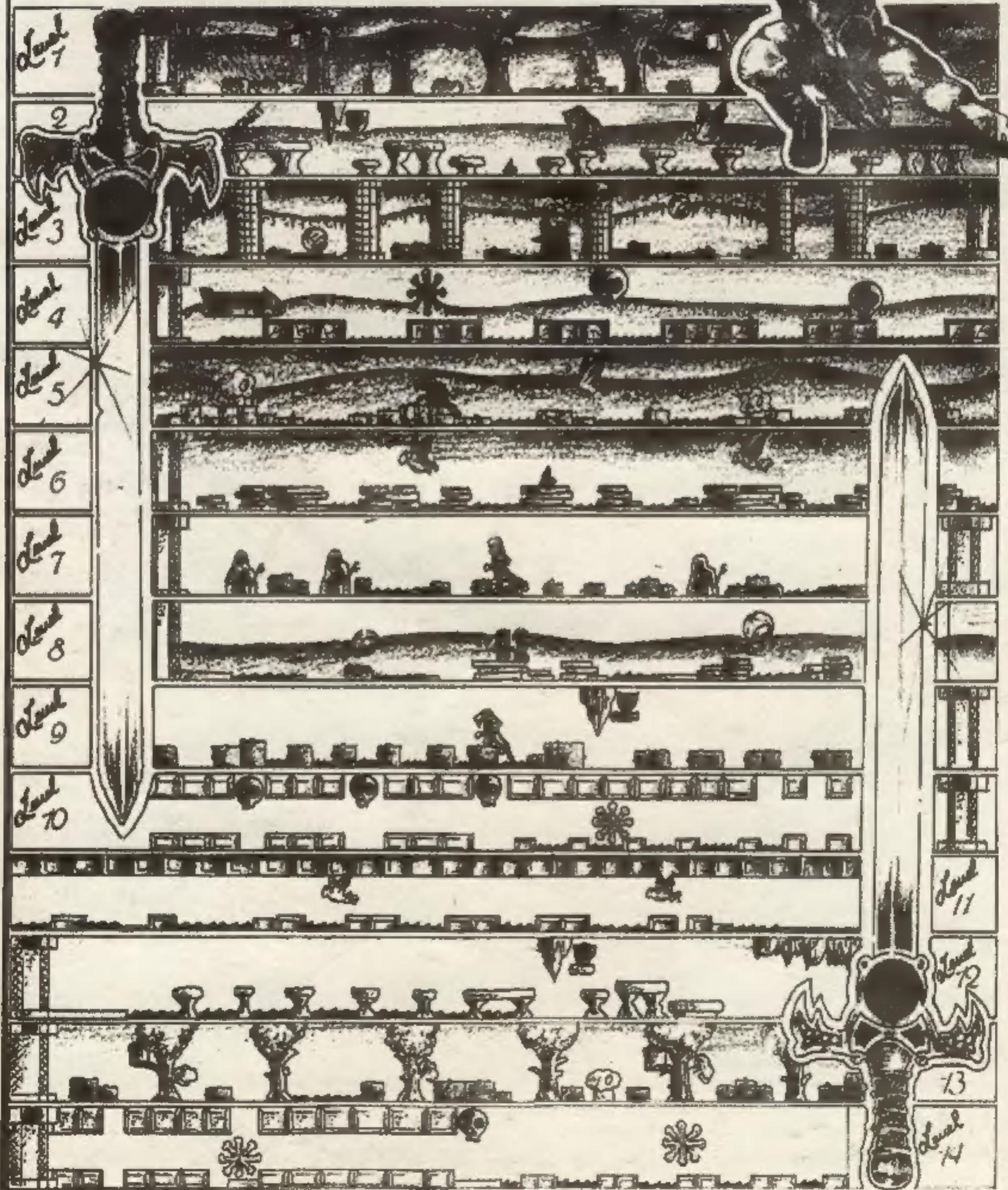
PALÁC U HYBERNŮ
NÁMĚSTÍ REPUBLIKY
PRAHA 1

OSOBNÍ POČÍTAČE A PŘÍSLUŠENSTVÍ
KANCELÁŘSKÁ TECHNIKA
BOHATÁ NABÍDKA PROGRAMŮ A PŘÍRUČEK
KONZULTACE A KRÁTKÉ PŘEDNÁŠKY
KATALOG POČÍTAČOVÝCH FIREM • CENÍKY
VÝHODNÉ CENY NA VÝSTAVĚ
PŘÍMÝ PRODEJ NEBO PRONÁJEM

BUDEME TAM S VÁMI

CHILDEBOAT'S

Excalibur



Cruise For a Corpse



Andriano Andro de Scutr



Julio Esperanza Alfonso
Y Soca Lambada



Rebecca Karaboudjan



Daphne Karaboudjan



Suzanne Plum



Thomas Logan



ZVÝŠENÁ ZÁD



HORNÍ PALUBA



STŘEDNÍ PALUBA



PODPALUBÍ

Kabiny horní paluby

- 2 - Niclos a Rebecca Karaboundjan
- 3 - Daphne Karaboundjan a Suzanne Plum
- 4 - Father Fabiani a Dick Schmock
- 5 - Julio Esperanza a Raoul Dusentier
- 7 - Thomas a Rose Loganovi
- 8 - Kapitán Simon Van-Müller

Střední paluba

- A - Zadní hala
- B - Bar
- C - Jidelna
- D - Kutárná
- E - Prádelna
- F - Kuchyně
- G - Přední hala

Podpalubí

- a - Schodiště ze střední paluby
- b - Motory
- c - Pokoj sluhy Hektora
- d - Chodba
- e - Niclosova pracovna
- f - ???
- g - Skladistiště